

K

Atari
Amiga
Amstrad
CBM64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.9
K 21 OTTOBRE 1990
Lire 5000

Publicazione mensile - Spediziona in abbonamento postale Guida

SPECIALE GIOCHI e CINEMA

Come acquistare una licenza
cinematografica e vendere migliaia
di giochi



ATTO DI FORZA
e GIORNI DI TUONO
dal grande al piccolo schermo

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

NUOVA RUBRICA

Recensioni in esclusiva dei migliori
giochi per CD

DALLA PSICHEDELIA AL CYBERPUNK

Intervista a TIMOTHY LEARY

SUPERANTEPRIME



POWERMONGER

La Bullfrog risolve
il filone di Populous

WILDFIRE

L'emozionante avventura di

GLASNOST, PERESTROJKA e VIDEOGIOCHI

Intervista al leader di
"Tetris" Pashutinov



Glénat

RECENSIONI

CORPORATION • UNREAL • CAPTIVE •
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE •
IMPERIUM • KHAALAN • STORMOVIK • MURDER •

Formula 1



C64 (C/D) - AMIGA
ATARI - PC IBM (5/3)
AMIGA SCREENS

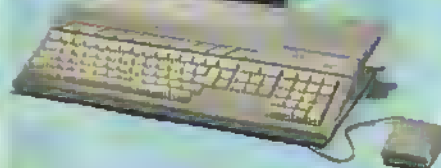


HARDWARE & SOFTWARE STARS



520/1040 ST

520 STfm L 499.000
 520 STfm Serie Dro,
 1 Mb. RAM + 4 giochi
 In omaggio L 799.000
 1040 STE L 895.000



DISCOVERY PACK: un grande pacchetto di programmi per scoprire tutto ciò che potete fare insieme al vostro computer ATARI ST. Comprende:

FIRST BASIC (linguaggio) • **NEDCHRDME** (grafica) • **STDS** (linguaggio) • **ST TOUR** (educativo) + quattro **TDP GAMES: CARRIER CDMMAND • DUT RUN • SPACE HARRIER • 8DMB JACK**
 Tutto a sole L. 99.000

ATARI VCS 2600



VCS 2600 console videogioco L 109.000
 + joystick CX40 L 24.900
 cx26... cartucce serie oro L 18.900
 cx24... super controller joystick L 16.900
 cx26... cartucce serie argento
NOVITÀ CARTRIDGES
 (serie oro) CX26176 **RADAR LDCK** • CX2663 **RDAD RUNNER** • CX26168 **DFF THE WALL** • CX26171 **MD TO RDDEO** • CX26162 **FATAL RUN**

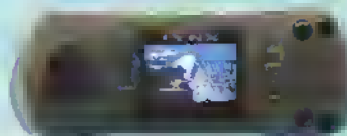
ATARI 7800



ATARI 7800 console videogioco L 169.000
 con due Joypad e un gioco L 24.900
 cx78... cartucce serie argento L 33.500
 cx78... cartucce serie oro
NOVITÀ CARTRIDGES
 (serie argento) CX7828 **SUPER HUEY**
 (serie oro) CX7648 **ACE DF ACES** • CX7844 **CRDS-SBDW** • CX7838 **CDMMANDD** • CX7858 **XENOPHOBE** • CX7862 **IKARI WARRIORS** • CX7880 **BASKETBRAWL**



ATARI XE SYSTEM console 64K, tastiera, pistola, joystick CX40, tre giochi L 199.000
 Rx... cartucce serie argento L 24.900
 Rx... cartucce serie oro L 29.500
 XC12 registratore a cassette + valigetta L 99.000
 Atari collection (12 cassette)
NOVITÀ CARTRIDGES (serie oro)
 RX8088 **CROSSBOW** • RX8089 **DESERT FALCON** • RX8090 **ACE DF ACES** • RX8104 **CRIME BUSTER** • RX8109 **AIRBALL**



ATARI LYNX console videogioco portatile con monitor a colori incorporato L 349.000

ATARI LYNX

NOVITÀ CARTRIDGES (serie oro)
 PA2020 **BLUE LIGHTNING** • PA2021 **ELECTRODOP** • PA2023 **GATES DF ZENDECON** • PA2028 **CHIP'S CHALLENGE** L 39.900
 (serie platino)
 PA2024 **GAUNTLET** • PA2029 **SLIME**
 WDRLD • PA2031 **KLAX** L 59.900
 Presto in arrivo anche: **MS PAC-MAN** • **RDAD BLASTER** • **XENOPHOBE** • **PAPERBOY** • **ZARLOR MERCEHARY** • **RAMPAGE** e tanti altri ancora.

LE NOVITÀ CHE RISPONDETE CORRETTAMENTE IN QUESTO CATALOGO VIDEOGIOCHI CON MOLTI TITOLI, RICHIEDETELO INVIANDO QUESTO TAGLIANDO



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n.729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Arliberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio VII
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/33100413
Fax: 02/33104726
Videotel Mbx 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
via A. Villa 12 20099 Sesto San Giovanni (tel)
02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini
CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli
REDAZIONE Vincenzo Beretta
Gianfranco Brambati, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Vincenzo Beretta, Mariella Di
Siefano, Alessandro Diano, Iuri, Maico
Andreoli, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo
Lameira, Aurelio Martegani, Luca Massaron,
Paolo Pagliani, Corrado Parascandolo, Fabio
Rossi, Izzano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Mara Montesano

CONSIGLIO EDITORIALE DTP Benedetta Tortani
FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Periss (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SQ DI P/ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI

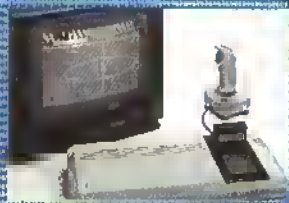
Abbonamento annuo L.45000 per 11
numeri.

Spedizione in abbonamento postale,
gruppo III/70 - Milano.

Pagamento a mezzo conto corrente
postale n.50142207, oppure a mezzo
assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT
ITALIA via Arliberto 24 20123 MILANO

ARRETRATI
Arretrati: Lit.0000 (rivolgarsi all'editore)

© Studio Vg
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista
ACE su licenza della EMAP IMAGES (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere
riprodotta senza autorizzazione



recensioni

50 COMPUTER pagine 35-61

- 61 ANARCHY Psychline
- 62 BATTLEMASTER Microsoft RIPS
- 63 BREACH 2 Impression
- 64 CADAVER Image Works
- 65 CAPTIVE Mindscape
- 66 CORPORATION Core
- 67 DRAGONFLIGHT Fractal
- 68 EKSTASE Virgin
- 69 GOLD OF THE AZTECS UPGOLD
- 70 HAAALAN
- 71 THE M.I.T. SHOW Psyq
- 72 IMPERIUM
- 73 THE NATION I
- 74 ECCER CHALLENGE Microprose
- 75 THE IX Millennium
- 76 THE CHALLENGE Synapse
- 77 BORDER LE Gold
- 78 INSURRECTION Ocean
- 79 OPERATOR HARRIER U. Gold
- 80 RISING
- 81 POWER
- 82 THE CHALLENGE Synapse

41 CONSOLE pagine 25-43

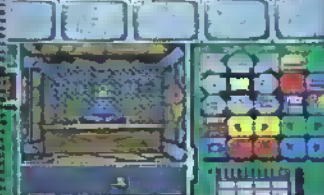
- 42 ANARCHY
- 43 BATTLEMASTER
- 44 BREACH 2
- 45 CADAVER
- 46 CAPTIVE
- 47 CORPORATION
- 48 DRAGONFLIGHT
- 49 EKSTASE
- 50 GOLD OF THE AZTECS
- 51 HAAALAN
- 52 THE M.I.T. SHOW
- 53 IMPERIUM
- 54 THE NATION I
- 55 ECCER CHALLENGE
- 56 THE IX Millennium
- 57 THE CHALLENGE
- 58 BORDER LE
- 59 INSURRECTION
- 60 OPERATOR HARRIER
- 61 RISING
- 62 POWER
- 63 THE CHALLENGE

PERESTROJKA, GLASNOST E VIDEOGIOCHI

K ha preparato un servizio esclusivo alla scoperta del nuovo corso sovietico. Come cambia e, soprattutto come nasce il software In Unione Sovietica? Troverete che il programmatore di Tetris pensa alla decadenza dei giochi occidentali e ai loro alcuni giochi sovietici mai visti e che potrebbero raggiungere la vetta delle classiche di vendita nel resto d'Europa. Troverete anche una storia del rapporto tra Esi e Ovesi a proposito dei giochi e un'intervista a Robert Stein, l'uomo che è responsabile del lancio di Tetris in tutto il mondo.



Waria - un nuovo gioco dall'uomo che ha inventato
trascorre tanto tempo di vano al computer con Tetris.



Wildfire: la continuazione dello straordinario Midwinter è in fase di sviluppo alla Macintosh. Anteprima alle pagine 12-15

MIDWINTER!

K è andata questo mese alla ricerca del seguito di *Midwinter*. Potrete leggere come Mike 'Lords of Midnight' Singleton e la Maelstrom Games stanno creando il megaglobo del 1990. Scoprite i segreti della grafica a frattali e della generazione umana. "Ci sono 40-50 missioni principali in *Wildfire*, ognuna con l'obiettivo di *Midwinter*" ci ha detto Singleton. Forza ragazzi, correte a scoprire il futuro di *Wildfire* da pagina 13

LA RUBRICA

con uno speciale sui nuovi giochi ispirati ai film di cassetta e, in generale, sulla simbiosi cinema-videogiochi. Non abbiamo però dimenticato i videogiochi originali con le anteprime di due straordinari giochi: *Wildfire*, il seguito di *Midwinter*, e *Powermonger*, il seguito di *Populous*. Coloro che amano guardare avanti troveranno invece la nuova rubrica di recensioni di giochi su CD: mese dopo mese saprete oggi quali sono i giochi che giocherete domani. E come se tutto ciò non bastasse, altre due nuove rubriche con notizie dal Giappone e fotogrammi delle ultime novità per darvi sempre qualcosa in più. P.S. La mole di questionari giunta in redazione è aumentata ulteriormente: siamo ormai vicini alle 2000 risposte e abbiamo dovuto rimandare ulteriormente a novembre la pubblicazione dei risultati. Ce ne scusiamo coi lettori, ma allo stesso tempo li ringraziamo per aver decretato il successo dell'iniziativa.

Una schermata di *Lupo Alberto*, il nuovo videogioco dell'Idler. Riusciranno i programmatori a mantenere l'attimo livello di *Bombi*? Bob? Le premesse sono buone.

SOMMARIO

40 PROVE SU SCHERMO

I migliori giochi di ottobre.

86 SENSAZIONI OA CONSOLE

Paperboy per il Gameboy, *Phantasie Star II* e 4 anteprime per il Lynx.

62 GIOCHI CO

Una nuova sezione dedicata ai videogiochi su CD. In queste pagine troverete cose che nessun'altra rivista italiana vi fa leggere.

67 NUOVE VERSIONI!

Quattro pagine di nuove versioni per il vostro computer.

74 GIOCHI CARINI

Un tuffo nel passato alla ricerca dei personaggi più simpatici dei videogiochi.

77 TNT

Galateo e consigli più una guida per *Ultima VI*.

IL MONDO

13 WILLOW FIRE

Il mistero del nuovo *Mindwinter*; K rompe il ghiaccio.

16 OALA RUSSIA CON AMORE

Le gemme del videogioco dall'Est Europeo.

21 IL GURU DEI GIOCHI AIOI

Un'intervista a Los Angeles a Timothy Leary.

25 K A HOLLYWOOD...

I videogiochi e il cinema: computer e film sono sempre più vicini...

30 ...TOTAL RECALL/ ATTO DI FORZA E...

I muscoli di Arnold colpiscono ancora con il film record d'incasso.

32 ...DAYS OF THUNDER/ GIORNI DI TUONO

Tom Cruise si diverte in pista, voi con il gioco.

REGOLARI

6 K NOTIZIE

Dal Giappone all'Italia passando per il Mondo.

11 PAGINA 11

Novità: fotogrammi sulle prossime uscite.

38 PAGINE GIALLE

K prova le schede sonore

ma mese clamorose novità

K-BOX

"Bisogna rassegnarsi a considerare la passione per il gioco come una malattia incurabile". Così scriveva nei suoi diari Anna Grigor'evna Snitkina, seconda moglie di Dostoevskij, rievocando quel "demone del gioco" di cui il marito era vittima. Naturalmente il grande scrittore russo non era vittima della febbre da Tetris ma chissà, oggi forse il suo "Giocatore", anziché d'impadronirsi di propri quattrini ad un tavolo verde, potrebbe tranquillamente passare le sue giornate davanti ad un video. Tutta questa introduzione colta, per dirvi che anche questo mese siamo qui, per proporvi notizie, recensioni, curve d'interesse e quant'altro possa riuscire utile a lenire la vostra inaguaribile passione. Naturalmente in tutta questa farmacopea non poteva mancare, come sempre, l'angolo della posta. Ambulatorialmente vostro: BRAMBO'S.

VIDEORAZZISMO

Spettabile redazione di Kappa, sono un vostro affezionato lettore e vorrei portare a conoscenza vostra dei lettori di Kappa, uno spiacevole episodio, accadutomi la scorsa settimana. Mentre sfogliavo la rivista (omissis), i miei occhi si sono fermati sulla pubblicità del negozio (omissis) di (omissis) (una città dal triangolo industriale, NOIR), che vende, "anche" per corrispondenza, software per i computer più diffusi. Ho deciso di telefonare per richiedere il catalogo; mi risponde una persona molto gentile, che mi dice circa l'invio dal catalogo, che implica un pagamento in contrassegno di L. 5.000, cifra da bambino oggi giorno.

Al momento di dettare l'indirizzo, l'addetto si allontana dall'apparecchio telefonico per "cercare" carta e penna e, al suo ritorno mi dice festosamente che al principale non interessa mandare cataloghi al Sud perché ha ricevuto parecchie fregature da molti di noi (mendicanti): pacchi che tornano indietro a casa dal genitore.

Espressa civilmente la mia indignazione ringrazio a saluto l'addetto, che costentamente ricambia e attacca.

Adesso lascio a voi e ai lettori una riflessione su questo piccolo episodio che mi ha sgobbato e deluso.

Confidando nella vostra obiettività appioppato per complimentarmi con voi per la rivista.

Ad Maiora

Paolo Montefuso

Caro Paolo, ci sarebbe piaciuto lasciare il nome del negozio perché costoro si assumano le responsabilità che gli competono per il loro inaffidabile comportamento, ma a malincuore abbiamo dovuto toglierlo per non incorrere in guai legali. Abbiamo comunque voluto pubblicarla (anche se con un po' di ritardo dovuto al fatto che era andata persa nel buco nero che è la scrivania del direttore) per informare i nostri lettori. Ci rammarica (purtroppo non ci sorprende) sapere che a più di cent'anni dall'unità d'Italia esiste ancora gente che la pensa in questo modo. Costoro sono bravissimi a vedere la pagliuzza negli occhi altrui, ma non si accorgono

dalla trave che c'è nei loro occhi.

BOTTA E RISPOSTA

Caro Brambo's, caro K, cari lettori, Amici!!! Vi vorrei fare una proposta che so già che non varrà piasa in considerazione dalle "persone per bene", lo sono un pirata. S'proprio quelli che dovrebbero prendersi anni di galera in quanto minacciano di far crollare la bilancia commerciale del software quando quei maledetti delle case produttrici pretendono di porre un gioco in vendita ai prezzi incredibili di 69.000 lire o addirittura 100.000 (vedi Dragon's Lair, ecc.). Ebbene io vi dico CI GODO! CI GODO TROPPO LADRI! E anche voi lunda gente piana di grana che continuate a comprare giochi originali. Dovrebbe pur venirvi in mente quanti giochi piratati potreste comprarvi (da noi pirati) con quelle sudate 50.000!! Bah, a parte gli insulti che non mi sono mai piaciuti mi rivolgo a voi lettori di K, non chiacca l'abbia con voi, ma cosa fareste, SIATE SINCERI ALMENO UNA VOLTA, se non vi passasse ogni mese giochi originali? Se vorvi ostinate a rispondere che sacrifichereste di 50.000 per un originale che sicuramente non manita, almeno metterte nei panni di NOI ragazzi figli di gente NORMALE che di solito non si può permettere 200.000 al mese solo per il divertimento dei figli i quali possono al massimo disporre mensilmente di 30.000 lire. Allora dico io, e la maggioranza dei lettori è con me, perché nelle recensioni, oltre al voto e alla magnifica curva di interesse previsto, non specificate se il gioco merita, ma merita REALMENTE di essere acquistato originale oppure basta comprarlo a modico prezzo dal pirata sotto casa? Ecco. Il responso è spulato e io lo spulso che da tempo mi lenivo dentro ma che non ho più resistito nel trattenerlo. Detto ciò saluto tutti i lettori e vi prego di non mandarmi alcun commando terrorista addosso come mi risulta abbiate sadicamente fatto con l'amico Giustiziere (da voi giustiziato!!!) Losky!!!

MAX

Caro Max, cari lettori, Amici!!! Vi vorrei fare una proposta che so già che

non varrà piasa in considerazione dalle "persone per bene".

Io sono un ladro di auto. S'proprio quelli che dovrebbero prendersi anni di galera in quanto minacciano di far crollare la bilancia commerciale dell'auto, quando quei maledetti delle case produttrici pretendono di porre un'auto in vendita ai prezzi incredibili di 9 milioni o addirittura 40 milioni (vedi la Lancia Thema ecc.). Ebbene io vi dico CI GODO! CI GODO TROPPO LADRI! Ed anche voi lunda gente piena di grana che continuate a comprare la Jeep Toyota o la Peugeot 205 Rally, dovreste pur venirvi in mente quante auto potreste comprarvi (da noi ladri) con quei sudati 9 milioni. Bah, a parte gli insulti che non mi sono mai piaciuti, mi rivolgo a voi lettori di Quattroruote, non che ce l'abbia con voi, però cosa fareste, SIATE SINCERI ALMENO UNA VOLTA, se non vi passasse ogni mese la auto originale? Se voi vi ostinate a rispondere che sacrifichereste di 20 milioni per una vettura che sicuramente non manita, almeno metterte nei panni di NOI ragazzi figli di gente NORMALE che di solito non si può permettere 200.000 al mese solo per il divertimento dei figli i quali possono al massimo disporre mensilmente di 30.000 lire. Allora dico io, e la maggioranza dei lettori è con me, perché nelle recensioni oltre al voto non specificate se la vettura merita, ma merita REALMENTE di essere acquistata originale oppure basta comprarla a modico prezzo dal ladro sotto casa? Ecco. Il responso è spulato e io lo spulso che da tempo mi lenivo dentro ma che non ho più resistito nel trattenerlo. Detto ciò saluto tutti i lettori e vi prego di non mandarmi alcun commando terrorista addosso come mi risulta abbiate sadicamente fatto con l'amico Giustiziere (da voi giustiziato!!!) Losky!!!

Quanto a Losky, non è nostra abitudine fare i delazioni né tantomeno i Giustizieri della Notte!

P.S. Per una migliore comprensione della risposta si consiglia di rileggerla più volte sostituendo alla parola "Software" quella di un qualsiasi altro oggetto che susciti il vostro particolare interesse e (ovvio) il nome della rivista sulla quale l'avete visto. Io ho scelto l'auto ma si prestano benissimo anche i dischi (specie i CD), gli appartamenti (che anziché essere acquistati possono benissimo venire occupati), le barche, le moto, i film in videocassetta ecc.

INCREDIBILE MA VERO

Salve, siamo due ragazzi appassionati di videogames. Essendo la prima volta che acquistiamo K siamo rimasti molto colpiti dalla vostra rivista e ci piace molto; ma due cose ci hanno colpito negativamente: alcune lettere dal K-Box, più specificamente la prima la seconda e la quarta del n. 18; per il concetto che esprimono e la maniera in cui vengono espressi. Vogliamo sapere se le avete scritte voi per far aumentare la tiratura o se sono veramente scritte da ragazzi. Il secondo motivo riguarda la mancanza di contenuti dietro i vari prodotti (es. Hardware e Software) in concorrenza. Vorremmo sapere inoltre da cosa deriva il nome BRAMBO. Complimenti per il vostro giornale!

Fabio & Alessandro

Già ci dobbiamo "smazzare" dei pacchi incredibili di posta, figuratevi voi sa oltre che a rispondere abbiamo anche il tempo di "inventarci" le lettere! La posta, per strano che vi possa sembrare, è tutta frutto delle lesioni dei nostri affabili lettori. E poi, scusate, ma da quando le lettere (fasulle) fanno aumentare la tiratura di una rivista??? Sur confrontar mi pare che Kappa sia tutta un confronto. Forse più di Software che non di Hardware ma questo è dovuto al fatto che ci occupiamo soprattutto di giochi (che sono SW) e non di macchine ma non mi pare proprio che il confronto manchi, anzi. Siamo semplicemente una sigla che deriva (l'avreste mai pensato?) dalla contrazione del mio cognome e ce l'ho in regolare dotazione sin dai tempi delle medie inferiori.

ANVEDI QUESTO ...

Caro Brocco's, scrivo questa brevissima missiva alla vostra redazione al fine di avere maggiori delazioni a proposito della cartuccia Amiga Action Replay e in particolare:

- 1) Se la porta di espansione dell'Amiga 500 nella quale va inserita tale cartuccia è quella laterale o quella interna;
- 2) Se si possono "trarre" con la suddetta cartuccia dei programmi

RPG/Adventure o giochi di simulazione/strategia es. *Ports of Call*;

3) Se si può usare la cartuccia come copiatore di Hardware;

4) Dove e quando sarà in vendita la cartuccia a Roma.

Vr lascio porgendovi distinti saluti.
P.P.

P.S. Colgo l'occasione per chiedervi di mandarmi il numero 15 di K in arretrato.

Il Brocco's ha deciso di lasciare l'onere della risposta ai suoi fratelli. L'unica cosa che ti manda a dire è che ha regolarmente provveduto ad inviarti il n. 15 di K a P.P. Il fatto che tu abbia ometto di indicare il tuo indirizzo è sicuramente dovuto alla enorme popolarità di cui godi presso le Poste Italiane. Comunque ci devi 10 mila lire per l'arretrato ed anche se qualcuno propendeva per darti le risposte solo ad avvenuto ricevimento del "conquibus", facciamoci un po' di luce su Acbon Replay:

1) Va inserita nella porta laterale
2) Sì, in quel tipo di giochi può essere utilizzata per aumentare o diminuire valori quali esperienza, carisma, denaro, ecc.

3) Assolutamente no! E poi cosa intendi per copiatore di hardware. Ti vuoi forse copiare il disk drive esterno dell'Amiga?

4) La cartuccia è in vendita da questo mese anche nella capitale da Easy Data, via Adolfo Ormeggio 21/29, Tel. 7858020/7806030. Mi raccomando di che ti ha mandato Kappa (Picone al momento è in vacanza).

BREVI DI CRONACA

Fedeli alla linea inaugurata alcuni numeri fa, passiamo a dare alcune risposte (?) a domande in breve.

A Stefano Zaula di Cortefranca (BS) confermiamo di avere seguito il suo consiglio e di avere cestinato la sua lettera mentre a Roberto Lopez di Bari suggeriamo una più attenta lettura del n. 15 di K dove appare per esteso la soluzione di Indy le spenamo anche che sia l'ultima volta che ce la chiedono! Stesso discorso per Michele Cairà di Padova. Caro Michele, forse i troppi liquori ti hanno fatto male alla testa (oltreché al fegato); il Kazoo è un simpatico strumento musicale e si trova (a parte i negozi di musica), nel cassetto della scrivania, proprio all'inizio del gioco. A questo punto mi chiedo come hai fatto ad arrivare all'aeroporto se per farlo devi prendere l'autobus il cui aurista deve essere svegliato usando, guarda caso, proprio l'aggeggio in questione. Quanto a Indiana Jones Graphic Adventure non ci risulta che uscirà software

sono infinite, chissà? Infine per quanto riguarda Maniac Mansion per C 64 possiamo dirti che il gioco vale la candela. È graficamente inferiore a quello per Amiga (ma va? NdR) ma la giocabilità è la stessa. Quando è uscito K non esisteva ancora, ma se fosse esistita sarebbe stato un K-groco.

Max di Mantova ci chiede di trovare una o due pagine al mese dove si parli dei cosiddetti giochi a cristalli liquidi e della prova di un joystick. Se per giochi a cristalli liquidi intendi le cartucce per le console Lynx e Gameboy OK (anzi, proprio in questo numero trovi due recensioni esclusive per Gameboy), se invece si tratta di quei giochini che stanno in una mano, beh, come si dice a Napoli 'Nou è cosa!'. Quanto alla prova del joystick l'argomento è già in programmazione quindi piazzati con teuda e sacco a pelo davanti alla tua edicola e aspetta l'uscio.

Luca Pescatore, che possiede un PC, ci chiede se per programmare vanno bene hard disk da 20MB, il doppio drive e il video CGA. Ohé Luca! Ma scendi dalla pianta? Nessuna delle cose da te citate "serve" per programmare. I programmi si possono scrivere anche senza il monitor, senza il disco rigido e senza il secondo drive. Naturalmente i suddetti elementi rendono più comodo il lavoro: sul monitor puoi vedere quello che stai scrivendo, sul drive puoi salvare il lavoro e se il disco e quello fisso, ancora meglio perché ha tutto lo spazio che ti serve. Quanto ai compilatori di giochi per PC ci sembra che dalla tua domanda stai facendo un po' di confusione. Un compilatore è un programma che traduce un linguaggio simbolico (tipo il BASIC) in un programma simile al linguaggio macchina così che venga eseguito più velocemente. Non ci sono compilatori per giochi ma compilatori e basta: al compilatore non interessa che tipo di programma deve tradurre (può essere un gioco come un programma di fatturazione magazzino), l'unica cosa che gli interessa è che sia scritto in modo corretto.

Lunelli Marco di Bolzano ci chiede notizie sull'Assembly. Vuole sapere se c'è per il C64; il dove, il come e il quanto e se Assembly e Assembler sono due cose diverse. Andiamo con ordine. Infine Assembly e Assembler sono due cose diverse anche se spesso in Italia vengono scambiate per una cosa sola. L'Assembler (in taliano assemblatore) è un programma che traduce un programma in linguaggio simbolico in un programma in codice macchina, il quale può essere eseguito direttamente dal computer. L'Assembly invece è un linguaggio di programmazione nel quale ciascuna istruzione corrisponde a una singola istruzione in linguaggio macchina.

Normalmente viene scritto in forma di codici mnemonici o etichette definite dal programmatore stesso. Ovviamente, essendo un linguaggio "insito" nel computer, c'è l'Assembly per C64. E, come dire, fornito a corredo con la macchina. Basta quindi comprare un C64 e imparare a programmare. Parlando di programmazione il discorso si fa un po' più complicato: infatti l'Assembly non è un linguaggio facile da imparare. Ci vuole costanza, predisposizione e magari qualche libro che potrai trovare in qualche libreria ben fornita.

A Fat Angus (che dal timbro postale sospetto essere di Roma...) dico solo che GdR significa Giochi di Ruolo, mentre per quello che riguarda il tralatte maggiormente l'hardware non è per il momento nelle nostre intenzioni fare concorrenza a quelle riviste che si sono specializzate nell'argomento così come del resto, le suddette pubblicazioni, non si occupano granché di software (quantomeno giochi). Raggiungere un buon livello di qualità non è facile e mettere troppa carne al fuoco potrebbe essere eccessivo. Sull'invio di Software e di Demo da parte dei lettori, questo rientra in un discorso più ampio, che abbiamo già preso in esame e che per il momento si trova in una fase di "meditazione" in quanto i nostri utenti hanno macchine troppo diverse tra loro e non possia-

mo certo pensare di pubblicare del software, dedicato esclusivamente a questo o a quel computer.

Gianluca Paolillo di Roma (che si definisce Kappadipendente) ci chiede alcune notizie in merito all'IBM PS/2, qualche indicazione sulle schede musicali compatibili, qualche numero di telefono di banche dati e il numero della versione di Ghostbusters di cui si parlava su Kappa-19 nella rubrica TNT. Per quanto riguarda le schede musicali puoi leggere le recensioni nelle pagine gialle di questo numero, per le banche dati leggi le ugne successive, mentre il Ghost in questione era la prima, naturalmente.

E concludiamo questa cartellata postale con la lettera di Stefano Malafisi di Bologna il quale non ci chiede un bel niente, ma ci informa solo di avere creato la più grande BBS italiana per Amiga (così, dice lui...). I lettori più curiosi potranno chiedere informazioni via modem collegandosi allo 051/22.13.09 (24 ore al giorno). Il settaggio del modem deve essere 3/12/2400 mentre la password è: Informatica e il nome e cognome da dare la prima volta è: Magazine, io mi ci sono collegato e devo dire che la cosa non è male. Provare per credere.

AMERICAN'S GAMES

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

ESPANSIONE AMIGA 500 L120.000
VIRUS CHECKER PER AMIGA L35.000
*ESPANSIONE PER ST 1/2 MEGA L340.000
*ESPANSIONE PER ST 2,5 MEGA L690.000
ATARI LYNX+ GAME L390.000

*si possono montare anche senza saldatura

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER AMIGA - ST - C64 - MSX - ZX

CARTRIGES PER NINTENDO - SEGA - ATARI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONENZA IN TUTTA ITALIA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920



IL SEGA GAMEGEAR la nuova console portatile a colori.

PAZZI PER LE CONSOLE

K investiga nel turbolento mondo delle console

Siete pronti per diventare dei cowboy della console? Se la risposta è sì continuate a leggere. K dà un'occhiata al mercato e si domanda cosa ne pensano le migliori software house europee e quali prodotti hanno in serbo (anche se non tutti saranno disponibili sul mercato italiano).

C64 Games System (prezzo nd). È l'ultima novità in fatto di console, ma in realtà è una semplice versione senza tastiera e con cartucce del C64. È stata presentata al CES di Londra e ha già una compilation di 4 titoli: *Klax* (Domark), *Fiendish Freddy* (Mindscape), *Firmin's Quest* (System Three) e l'immane *International Soccer* (Commodore). In Italia dovrebbe essere presentata alla SMAU di Milano e al momento di andare in stampa non sappiamo ancora la data di lancio e il prezzo. Per quanto riguarda il software, la Commodore inglese è sicura che entro Natale saranno disponibili 100 le cartucce disponibili (dopo tutti i giochi per C64 sono più di 10.000 e non dovrebbe essere un gran problema trasferirli su cartuccia). Il direttore della MIRRORSOFT, Peter Bilotta ha dichiarato: "La Mirrorsoft vuole essere sicura di produrre il giusto gioco per ogni console". Mark Strachan, direttore della Domark, dice: "Stanno producendo 5 titoli per il C64GS tra cui *Vindicators* e *Cyberball*. Per la Gx 4000 abbiamo pronti *Klax* e *Escape from the Planet of the Robot Monsters* - più tre altri giochi. Questi dieci titoli spero siano pronti per Natale". Strachan aggiunge: "Le console esploderanno sicuramente quest'anno, ma lo Spectrum e il C64 non sono ancora da mettere in cantina". Altre sorelle come la Mindscape e la Microprose, producono cartucce per il C64GS. Peter Jones della Microprose ha dichiarato: "Probabilmente produrranno classici come *Silent Service* e *Gunship* - e nuovi prodotti come *Rock Dangerous II*, *Betrayal* e *International Soccer Challenge*". Us Gold sta considerando la possibilità di produrre le seguenti cartucce per il C64GS: *California Games*, *Infiltrator*, *Impossible Mission II*, *Leaderboard* e *Gauntlet II*. Il direttore della Us Gold ha comunque assicurato "che continueranno a fornire i giochi su cassetta e disco per il C64". Per concludere anche in Italia la Simulmondo ha da

poco annunciato che produrrà una versione per il C64GS dei suoi giochi, in particolare dei nuovi *play 3D Soccer* e *Formula 1 3-D*.

Amstrad GX4000 (L249.000 + IVA), la versione su console del CPC come annunciato il mese scorso avrà a corredo la cartuccia di *Burning Rubber*. Ocean sta realizzando *Robocop II*, *Batman - The Movie*, *Plotting*, *Operation Thunderbolt*, *Chase HQ* e *Shadow Warriors*. Sfortunatamente, la Ocean non ha rilasciato alcuna dichiarazione. Altri giochi per il GX4000 includono: *Kick Off II* (Ancel), *Crazy Cars II* (Titus) e *Pro Tennis Tour* (Ubisoft). L'Electronic Arts al momento non prevede lo sviluppo di titoli per la console Amstrad e Commodore perché sono considerate "troppo europee". Geoff Brown non è d'accordo: "Voglio che la console dell'Amstrad abbia successo perché è inglese". La US Gold sta preparando *Epyx Worlds of Sports* e *Strider II* per il GX4000.

Nintendo Super Famicom (prezzo nd). Secondo notizie raccolte da K, la nuova console a 16-bit della Nintendo sarà lanciata in Giappone a novembre al prezzo di 25000 yen (215000 lire). Le sue caratteristiche principali sono l'utilizzo di un processore a 16-bit e un piccolo DMA per velocizzare la grafica e migliorare le prestazioni sonore. Il clock può essere settato automaticamente su 1.79 MHz, 2.68 MHz o 3.58MHz. La CPU può gestire fino a 12 Mb di memoria. L'unità base avrà 1278 K di RAM e 64 V-RAM. E effetti sonori possono essere suonati contemporaneamente usando il campionatore stereo a 16-bit PCM. È anche disponibile un'opzione di campionamento a 32 MHz. Pare che la Nintendo abbia pronto già una trentina di titoli inclusi *Populous* (Electronic Arts), *Dungeon Master* (FTL) e *Sim City* (Maxis). Non si conosce ancora la data di lancio del Super Famicom per il mercato europeo.



NINTENDO SUPER FAMICOM

Sega Gamegear (prezzo nd), la console portatile a colori è molto simile come tecnologia al Sega Master System. È stata presentata in unica copia al SIM, ma arriverà in Italia soltanto nel '91. Utilizza un Z80A a 3.58 MHz, uno schermo da 3.2" con una risoluzione di

160 X 146, 32 colori di una palette di 4096, 8K di RAM, 16K V-RAM, tre toni per il suono e un canale audio. Gamegear ha un altoparlante inserito e un attacco per una mini cuffia. È alimentato da sei batterie AA. Possono essere collegati fino a 8 console per giochi a multigiocatori. Si pensa che il Gamegear costerà 19800 yen (168.000 lire). Un sintetizzatore che può trasformare il Gamegear in una televisione costerà 12800 yen (110.000 lire). La Sega ha contattato numerose software house giapponesi e si parla di titoli come *Space Harrier*, *Out Run*, *Wonderboy*, *Monaco GP* e *Futur Zone III*. Le cartucce per il Gamegear verranno vendute intorno ai 3500 yen (circa 30.000 lire). Si parla addirittura della possibilità di realizzare l'ultima dell'Origin. Non è ancora nota la data di lancio in Europa.

Sega Megadrive (L400.000/450.000) è stato presentato in Italia al SIM, ma verrà distribuito a livello nazionale nei primi mesi del '91. Qualche fortunato potrà comunque trovarlo in una serie di negozi festi a dicembre, giusto in tempo per Natale. Il prezzo è ancora indicativo: saremo più precisi nei prossimi numeri. Intanto i più recenti giochi convertiti sono *Populous* (Electronic Arts), *Batman - The Movie* (Sunsoft) e *Super Monaco GP*.

Nintendo Gameboy (L149.000), la console portatile è stata presentata al SIM e sarà venduta anche in Italia con la cartuccia di *Tetris*. Presto saranno disponibili ottimi giochi (a L50.000) come *Tennis*, *Solar Striker*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Golf*, *Alleyway*, *Paperboy* e *Super Mario Land*. Il direttore della Mindscape Geoff Heath, ha detto: "La Mindscape ha deciso di dedicarsi alla Nintendo visto il dominio che ha sul mercato americano e giapponese. Per il Gameboy usciranno entro la fine dell'anno *Day of Thunder* e *Gauntlet II*".

Sega Master System (L220.000). La Us Gold ha in previsione l'uscita per Natale di *Gauntlet*, *Impossible Mission*, *Paperboy* e *Indiana Jones and the Last Crusade*. Altri giochi USG come *Leaderboard* e *Heroes of the Lance* saranno realizzati il prossimo anno.

Nintendo Entertainment System (L199.000). Numerosi titoli in arrivo per il NES, tutti distribuiti dalla Mattel. Ecco: *Fester's Quest*, *Goal*, *Blades of Steel*, *Skate or Die*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Batman*, *Bubble Bobble*, *Knight Rider*, *Double Dragon II*, *Bionic Commando* e *Adventures of Lolo*.

Lynx (L349.000+IVA), non c'è molto software. La Tengen è l'unica software house che sta sviluppando giochi per il portatile a colori dell'Atari. Per Natale dovrebbero essere disponibili (non prendetevela con noi se non sarà così) *Paperboy*, *Klax*, e *Vindicators*.

Quale console comprare? Geoff Brown sostiene "che al momento non ci sono né vincitori, né vinti." Questa tesi è sostenuta da altri rappresentanti delle software house. Se volete qualche consiglio la redazione di K ha simpatie per il Sega Megadrive e il Gameboy (anche l'Atari Lynx potrebbe essere un ottimo acquisto se non consuma troppe pile e se avesse più giochi). Su K di novembre ulteriori informazioni.

TEENAGE MUTANT MIRRORSOFT TURTLES

I più famosi mangiatori di pizza e abitanti di fogne del mondo, i Teenage Mutant Ninja (in Inghilterra per motivi di censura sono stati chiamati Hero) Turtles arriveranno sui nostri computer per Natale.

La Mirrorsoft si è aggiudicata i diritti per computer del gioco da bar prodotto dalla Konami, famosissima software house giapponese, per una cifra sconosciuta. Nonostante voci di corridoio parlassero di un paio di miliardi di lire, Sean Brennan della Mirrorsoft ha dichiarato: "Non abbiamo pagato tanti o quanto la gente può immaginare. Era molto meno di un milione di sterline".

Anche se la Konami ha già pubblicato la versione per Amiga di Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT) in America, la Mirrorsoft produrrà versioni "migliorate" per Spectrum, C64, CPC, Ami-

ga, ST e PC. La pubblicazione coinciderà con la prima inglese del film delle "tartarughe ninja mutanti" in novembre. Secondo Brennan le attuali importazioni parallele del gioco americano termineranno presto.

Fra i precedenti giochi della Mirrorsoft ci sono successi più sofisticati come *Dungeon Master*, *Falcon* e *It Came From the Desert*. Con TMNT la Mirrorsoft punterà invece ad una diffusione di massa. Questa rispettabilissima software house pubblicizzerà il gioco con l'appoggio di altre aziende del gruppo Mirror di proprietà di Maxwell (una specie di Berlusconi d'oltremarica).

TMNT è "quasi certamente" destinato a raggiungere il numero uno nelle vendite natalizie. Come ha commentato un operatore del settore: "Il gioco venderebbe milioni di copie anche se nella scatola ci fosse un dischetto vuoto".



Vi sfidiamo a trovare altre tartarughe ugualmente impressionanti!

16-BIT IN CRISI?

La chiusura di The Game Machine in Inghilterra, l'abbandono del mercato a 16 e 8-bit da parte dell'Activision (vedi notizia) e l'arrivo delle nuove console giapponesi preoccupano i britannici del settore computer. Dovremo rimpiangere tutti una console più giocosa? Secondo Nick Alexander della Virgin, che distribuisce in Inghilterra la Sega, il mercato delle console europee è destinato a crescere notevolmente. Chi pensa che gli home computer non saranno minacciati dalle console giapponesi e Gary Bacey della Ocean che "non vede perché i due mercati non possano coesistere". Il capo della Us Gold, Geoff Brown, invece ha assicurato che continueranno a sviluppare giochi e non condivideranno tutto questo allarmismo. Dello stesso parere è il manager della Grindall, Ian Stewart, che ha esatto molto che per nessun motivo smetteranno di produrre giochi per Si e Amiga.

RHYTHM KING E BITMAP BROTHERS UNITI NELLA RENEGADE

Il logo è un teschio e una stella. Il nome Renegade Software. È la nuova software house nata dall'unione dei Bitmap Brothers con l'etichetta musicale Rhythm King. Un sodalizio inusuale voluto anche per sviluppare nuovi giochi per CD grazie alla tecnologia digitale utilizzata da una casa discografica all'avanguardia nell'utilizzo di campionamenti come la Rhythm King. Proprio un anno fa i Bitmap Brothers avevano utilizzato una canzone di Bomb the Bass per Xenon II.

La presentazione della Renegade è avvenuta al CES con una performance di John Fox e i suoi Nation 12. Sul prossimo numero un'intervista con i protagonisti.

IL SILICIO CHE AFFASCINA

Vi ricordate le stazioni grafiche da un milione di poligoni al secondo della Silicon Graphics? Se avete deciso di comprare uno dei loro supercomputer grafici Iris Pervision, la Silicon Graphics vi fornirà gentilmente, e gratis, un programma dimostrativo di simulazione di volo. Se siete interessati scrivete a: Silicon Graphics Ltd, Windrush Court, Blacklands Way, Abingdon Business Park, Abingdon, Oxon OX14 1SY. Ricordate: vi di dire che vi ha mandato Ki

Divertente quel del volo con questo "mostra" grafica da un milione di poligoni al secondo, 234 MIPS e una risoluzione di 1280x1024.

LA KENWOOD LANCIA IL CD CHE REGISTRA

La Kenwood (non quella dei frullatori ma quella giapponese dei supporti magnetici) ha lanciato il primo sistema commerciale di compact disc registrabili.

Il CD-WO (Compact Disc Mono-Scrivibile) può registrare dati su dischetti vuoti e gestire i formati CD audio, CD+G, CDV, CD-ROM e CD-I. Si può duplicare da un disco, il che permette produzioni diversificate e "a breve termine". Siamo parlando di "un potenziale di mercato tremendo".

Fra i possibili principali clienti del CD-WO ci sono i produttori di software su CD-ROM, le stazioni radiotelevisive per i programmi e i jingle e gli studi di registrazione per le prove di ascolto e le dimostrazioni. Persino gruppi musicali alle prime armi e DJ potrebbero realizzare i propri dischi in breve tempo. Sta per cominciare una nuova moda di brani su CD in edizione limitata. CD istantanei per i più insi-

diosi cyber-discotecan.

Ed ecco qualche dato tecnico per i fanatici. Il CD-WO contiene un LSI personalizzato che controlla la temporizzazione assoluta nella precisione, che permette registrazioni non interattive o parziali, e ha "solchi curvi come serpenti".

La Kenwood è stata la prima marca giapponese a produrre, nel lontano 1946, un sintetizzatore radio ad alta fedeltà, apparecchi FM commerciabili e autoradio. La Kenwood è ai vertici della tecnologia CD sin dal 1982, e controlla oggi l'80% dei sistemi di codifica CD. La società si occupa anche di satelliti.

Il prezzo del CD-WO della Kenwood è di 26 milioni cui va aggiunto il costo del computer di controllo. Unità di scrittura aggiuntive costano 11 milioni. Se ne possono allacciare sino a 10 a un solo codificatore CD. La famiglia del CD è solo all'inizio.



CORSI PER AMIGA

Aminga è considerato un computer da giocare, ma con Amiga si può anche lavorare e, quindi, guadagnare. Secondo questa filosofia la Digimail di Milano ha creato una propria divisione denominata **INFORMATICA E FORMAZIONE** per organizzare corsi di qualificazione professionale sia per l'AMIGA che per MS-DOS. I corsi inizieranno il 12 novembre e avranno una durata di 3 settimane e si svolgeranno

presso la sede della Digimail, in via Coronelli 10 a Milano. Sono previsti anche dei corsi personalizzati con presenza e sede e durata da definirsi a seconda delle esigenze.

Per informazioni rivolgersi alla DIGIMAIL - INFORMATICA E FORMAZIONE, via Coronelli 10, 20146 MILANO tel 02 - 426559

L'ACTIVISION LASCIA I 16-BIT

L'Activision, la storica software house che da qualche anno è entrata a far parte del gruppo Mediagenic, ha deciso di interrompere lo sviluppo di software per Amiga, ST, Spectrum, C64 e CPC e di concentrarsi sul software per PC e Nintendo a sviluppando anche nuovi progetti per CD.

Questa clamorosa decisione che ha anche portato alla chiusura della sua filiale inglese è stata causata da una valutazione sullo sviluppo del mercato che prevede nelle console e nei PC il futuro dei videogiochi ma è stata anche la conseguenza di alcune decisioni sbagliate e di una serie di eventi sfortunati.

Secondo alcuni osservatori finanziari, il ridimensionamento dell'Activision è dovuto anche alla crisi finanziaria della Mediagenic americana, perché gli affari in Europa fino a questo momento avevano fatto registrare dei buoni successi.

La serie di eventi che hanno messo in crisi la Mediagenic sono stati:

- La perdita di circa 20 milioni di dollari nell'ultimo anno.
- La chiusura della Intocom dopo che era stata acquistata per una cifra di parecchi milioni di dollari.
- Il fallito tentativo di conquistare il mercato delle utility.
- La penale di 6 milioni di dollari pagata dopo la lunga e combattuta causa con la Magnavox. Questa sussidiaria della Philips è riuscita a far valere i propri diritti di copyright sul disegno di una cartuccia dei primi anni 80.

LUPO ALBERTO CON L'IDEA

La notizia l'avrete già letta. Dopo il successo di *Bomber Bob* l'idea ritorno all'attacco portando sugli schermi Lupo Alberto, il simpatico personaggio protagonista delle strisce di Silver.

Lupo Alberto, in compagnia dell'amata Marta si avventura tra i vari livelli del gioco nella speranza di trovare un posto dove poter consumare il loro amore. Lupo Alberto avrà dieci livelli pieni di imprevisti e personaggi tutti tratti dal fumetto. Ogni livello sarà composto di 30 schermate. Si potrà giocare in due (uno controlla Lupo Alberto e l'altro Marta).

Interessante è il fatto che saranno inserite nella confezione 10 strisce originali disegnate da Silver. Ad ogni striscia mancherà una vignetta che sarà inserita al termine di ogni livello. Per poter leggere il fumetto quindi bisognerà terminare ogni livello.

Lupo Alberto sarà pronto per novembre nelle versioni Amiga, C64 e Atari ST.



Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

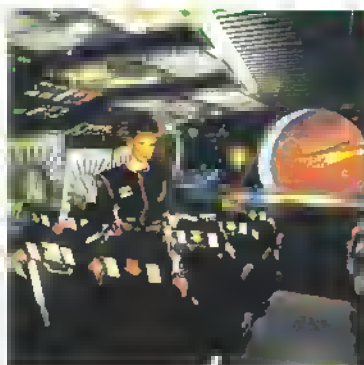
Commodore 64 con registratore L. 320.000 • Amiga 500 con garanzia originale L. 750.000

Amiga 2000 con garanzia originale L. 1.750.000

importazione diretta PC XT e AT

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02



GIRO DELL'UNIVERSO

Un'eccezionale simulazione di volo nello spazio è stato inaugurato da poco ed Osaka. Alla partenza dal "Giro dell'Universo" si avrà una carta d'imbarco personalizzata. Un'escursione porta quindi i passeggeri fino al mondo del 2019. Prima di entrare nel 21° secolo viene mostrata una breve storia dell'evoluzione spaziale a regalata una mappa con la rotta del viaggio. Il viaggio non sarà indolore: prima della partenza infatti tutti i passeggeri vengono acciuffati. Lo Shuttle al suo viaggio verso Giove esce dall'atmosfera a una velocità pari al 90% di quella della luce. Il costo del biglietto è di 2.000 yen (17.000 lire) per gli adulti, 1.500 yen (12.750 lire) per gli studenti e 1.000 yen (8.500 lire) per i bambini.

COIN-OP A 360°

Alle Sega sono piaciuti a ripetere il successo di giochi come Galaxy Force II, After Burner e Super Monaco GP: ora il nuovo sistema R-360. Si tratta di un sensazionale sistema idraulico con due servomotori a un meccanismo che permettono alla cabina di ruotare di 360 gradi. Giocare ad un videogioco non sarà più la stessa cosa. Sarà possibile ruotare, scivolare e sobbalzare mentre si cerca di allimare lo spritz di fine ilagito. G-Loc è attualmente l'unico gioco che adotta questo nuovo sistema, ma alle Sega hanno già la canilene diversi altri giochi la cui uscita dovrebbe coincidere con la prima comparsa ufficiale del sistema R-360 quest'inverno. La Sega dovrebbe inoltre realizzare grossi centri di divertimento elettronico su tutto il territorio giapponese dove, ovviamente, sarà possibile trovare gli R-360!



GALAXY FORCE II

Il classico apparito in 3D della Sega Galaxy Force II è stato riprodotto per l'FM-Towns della Fujitsu dal CRI (CSK Research Institute). La CRI si è anche occupata della eccellente conversione per FM-Towns di After Burner ed Outrun. Un numero sempre maggiore di giochi viene pubblicato per quasi o computer a 32-bit con CD. Conosciamo per CD-ROM di Indiana Jones and the Last Crusade, Dungeon Master, Sim City e Populous sono ora disponibili in tutti i negozi giapponesi.

K IN GIAPPONE

Cosa c'è di nuovo nella terra del Sol Levante? Scopritelo in questa rubrica mensile curata da Rik Haynes di ACE (grazie all'aiuto di Masato Niizeki e della ASCII Corporation)...



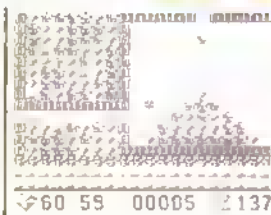
CENTAURI TARGATI R-TYPE

La Irem, una delle maggiori ditte giapponesi di giochi, produttrice del mitico R-Type, sta sponsorizzando due campioni professionisti di motociclismo.



BOULDERDASH

Boulderdash, il classico a turbolati o gioco per C64 della First Star Software, ha appena fatto la sua apparizione su Gameboy. La Victor Musical Industries ha convertito questo rompicaparcade di Chris Gray e Peter Liapa sulla consola portatile monocolore della Nintendo. Molti veterani di Boulderdash veranno C64 sono convinti che sarà un'ottima uscita per Gameboy. Non vediamo l'ora di mettere la mani su una copia...

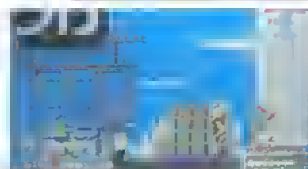




VOODOO NIGHTMARE

"Dio quanti è grosso e peloso!". Boots Parker se la vede coi togni, scorpioni e serpenti nel cuore dell'Africa nera. E deve scansare la freccia o sopportare la crociata tompianca, la paralisi, il sonno o l'ip- per-attività. "Una scimmia vi si attaccherà alla schiena e vi tormenterà finché non avrete trovato abbastanza banane da soddisfarla". La Palace Software pubblicherà il tutto per Amiga e ST alla fine di ottobre.

ESWAT

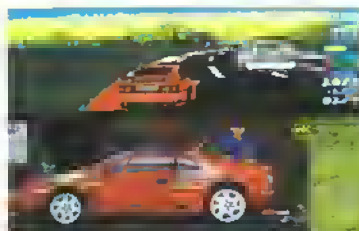


Pattugliate il tutto con ESWAT. L'uscita di questo titolo multi-formato della US Gold è prevista entro l'anno. Intanto

godevelvi la recensione per Sega Megadrive su questo numero.

FIREBALL

"Fireball" combina la tecnica del calcio, la velocità dell'hockey su ghiaccio e la strategia del "ollerball". Lo scorrimento della pavimentazione vi farà impazzire, i guardiani vi lasceranno senza fiato. "I giocatori sono infilati in un'armatura che riveste l'intero corpo soprannominata il Forno". Per Amiga e ST dalla Microprose



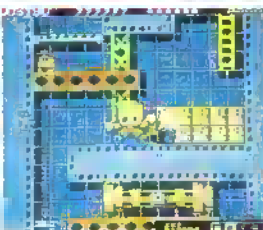
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

La Lotus Esprit Turbo accelera da 0 a 60 mph in 4,7 secondi. "Nell'Aprile 1990, la Gremlin e la Lotus hanno raggiunto un accordo che concede alla Gremlin i diritti esclusivi dell'uso delle macchine Lotus nel software di intrattenimento per computer e console. Due gli obiettivi principali: il gioco deve essere migliore di qualsiasi altro gioco del genere in commercio e deve offrire qualcosa di nuovo nella sfida che lancia al giocatore o ai giocatori". Ispirato alla simulazione per due Pitstop II, Lotus Esprit Turbo Challenge blucerà l'asfalto in autunno su Amiga, ST, PC, Spectrum, C64 e CPC.



RICK DANGEROUS II

Lo scaltro Ricky è tornato. Una spassosissima grafica stile cartoon è l'asso nella manica di RD II. Rick muore, Rick si espande e si produce in avventure di ogni tipo. Fortunatamente il gioco è abbastanza coinvolgente da farvi indossare di nuovo i panni del Grasso. Per Amiga e ST dalla Microprose. K-recensione il prossimo mese.



MR DO! RUN RUN

Basato sul mitico coin-op. Dalla Electrocoin Software per ST e Amiga. Prodotto d'esordio dalla nuova alchettia Arcade Classics che pubblicherà giochi con frequenza quasi settimanale. Luther De Gale, il boss della Electrocoin Software, cintura nera, spiega: "L'al-

chettia Arcade Classics bada alla giocabilità e al divertimento, ma con una grafica più curata a con elementi di gioco che lanciano questi prodotti negli anni '90 senza perdere affatto il fascino originario".

SOGNI E VISIONI

La nuova rubrica di "provini" colorati, immediati e impaginati con stile. Da questo numero, la pagina 11 è riservata alle ultime novità... Non mancate all'appuntamento

BUCK ROGERS - COUNTDOWN TO DOOMSDAY



Buck Rogers, pilota del futuro, è il nuovo (si fa per dire) eroe della TSR. "La US Gold sfrutterà al massimo il potenziale offerto da un personaggio come Buck Rogers. Abbiamo già firmato un contratto pubblicitario con la Penguin Books". Countdown to Doomsday userà un sistema di gioco simile a quello di Pool of Radiance. Fate parte della Organizzazione di Nuova Terra e do- vete contrastare il RAM (Mer-

cantile Russo-Americano). Uscita prevista a ottobre per Amiga, PC e C64 su disco. Nessun'altra versione prevista. "Tutti i diritti di Buck Rogers appartengono al Dille Family Trust."

GREMLINS 2

Non esponetevi alla luce. Teneteli all'asciutto. Non fateli mangiare dopo mezzanotte. Il film Gremlins 2 ha raggiunto incassi record nei primi tre giorni di programmazione. Riuscirà il computergio della Elite di prossima uscita a eguagliare una simile prestazione?



**MEGA
SORPRESA
IN ARRIVO
RAGAZZI...
È IL
NINTENDO
CLUB!**



Ragozzi, il Nintendo Club è qui. È divertente, è tosto, è corico di sorprese. E solo se diventate soci, potrete ricevere o coso l'esclusivo Nintendo Magazine. Lo rivisto ufficiele del club che vi dò le dritte per risolvere i giochi, migliorare gli scores e tutte le informazioni sulle ultimissime novità. Il fantastico mondo Nintendo vi ospetto, insieme o miglioio di altri Nintendomonioci!

E voi che stote ospettondo?

Il Nintendo Club sto per dilogore: fotevi soci!

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA. ★



Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: MATTEL
c/a CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Ri-
ceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____ COGNOME _____

VIA _____ CITTÀ _____

CAP. _____ DATA DI NASCITA _____

ISOLE nella CORRENTE



Una delle prime immagini di Wildfire in piena azione. Gli strani colori del pannello di controllo non vi devono preoccupare. Le grafiche in 3D sono una versione migliorata di quelle di Midwinter

Wildfire, il seguito di Midwinter, è uno dei progetti più ambiziosi nella storia dei giochi di azione/strategia. Se l'aggettivo più utilizzato per Midwinter e Lords of Midnight era "immenso", per i 120Mb di paesaggio frattale di Wildfire occorrerà coniare un nuovo termine.

"Ci sono circa 40-50 differenti missioni in Wildfire" conferma Mike Singleton, autore di giochi di lunga data e direttore della Maelstrom Games, "e ognuna di esse ha le dimensioni della singola avventura di Midwinter".

La giocabilità di Wildfire è molto simile a quella di Midwinter: con l'eccezione che la Maelstrom ha lanciato l'idea del gioco oltre tutti i confini oggi conosciuti. "La nostra idea è di fare di Wildfire una sorta di film avventuroso, dove il giocatore impersona un incrocio tra James Bond ed Indiana Jones. Per questa ragione abbiamo optato per un paesaggio realizzato con immagini grafiche solide. In Wildfire è possibile imbarcarsi in un'avventura di breve durata (1-2 ore), oppure legare tra loro numerosi elementi strategici e creare un gioco-campagna".

TERRITORI SELVAGGI

Riassunto delle puntate precedenti... Dopo il disgelo dell'isola di Midwinter la popolazione è migrata verso sud, verso la costa occidentale dell'Africa, dove un tempo si trovavano le Isole di Capo Verde. Già note come "le Isole degli Schiavi", queste terre sono sotto il controllo del potente Impero del Sahara. Stabiliti nella loro nuova patria, gli abitanti di Midwinter fondano un nuovo stato, la Confederazione Atlantica. La guerra contro l'impero del Sahara è inevitabile. Nel ruolo di un agente segreto in missione (ovviamente) segreta, lo scopo del giocatore consiste nell'attrarre altre Isole degli Schiavi verso la neonata Confederazione. La lotta per la libertà è dura, ma almeno ci sono a disposizione sei mesi di tregua prima che l'Esercito Sahariano si decida a domare la ribellione con le maniere forti.

Wildfire può essere giocato su tre livelli. Allenamento, Singola Missione (in un'isola sotto controllo del nemico) e Gioco Campagna (una serie di missioni su molte

Su cosa sta lavorando attualmente Mike Singleton, progettista veterano di Midwinter e Lords of Midnight?

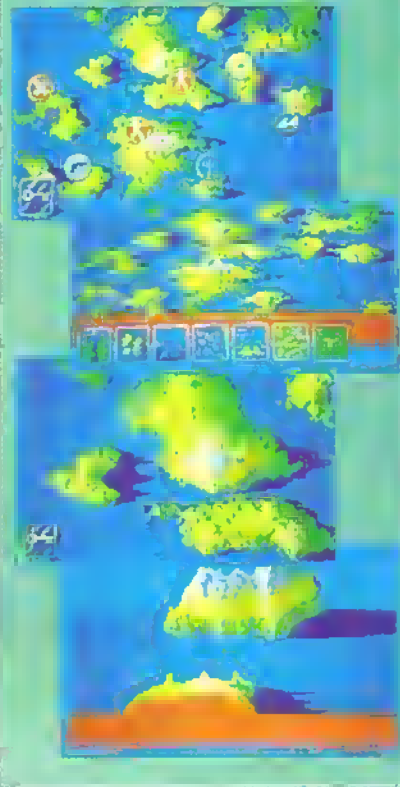
K ve lo rivela in esclusiva presentandovi WILDFIRE, il seguito di Midwinter e STARLORD...



La banda di WILDFIRE: [in piedi di s.] Bruce Butterfield (Assistente Generale), George Williams (Programmatore), Mike Singleton (Capo Progetto, Ideatore e Capo Programmatore), Hugh Sedgwick (Marta Finanziaria), Andy Elbertson (Disegnatore), Mandy Parker (Ricerca e Stesura del testo), [accovacciati] Dave "Oss" Gautier (Programmatore), Val Franco (Programmatore), Dave "Ollie" Ollman (Responsabile programmazione)

ISOLE NEL SOLE

Alla Maelstrom hanno utilizzato una grafica frattale per generare la Isola degli Schiavi di Wildfire. L'arcipelago comprende 40-50 Isole, ognuna con la propria identità culturale, amministrativa, economica e politica. Per mezzo di icone si seleziona una mappa bidimensionale, una vista isometrica dalla aerea, una vista dal fondo marino o una mappa politica.



isole differenti). Ogni missione è autonoma. Quando tutte le missioni sono state risolte, si arriva al clou del gioco con la battaglia decisiva contro l'Armata Sahariana.

LA VOSTRA MISSIONE, NEL CASO L'ACCETTATE...

Ci sono 40-50 isole principali in Wildfire. Ognuna ha le proprie caratteristiche politiche, amministrative e culturali. Ogni isola "contiene" una missione differente. Durante il gioco è possibile: sabotare una centrale anagrafica, contrabbandare armi per la resistenza, assassinare il capo della polizia segreta di un'isola, occupare una stazione televisiva o individuare ed eliminare un traditore nella resistenza. Le missioni possono essere molto complesse, dettagliate e ricche di vicende secondarie. Nel primo caso (sabotare una centrale anagrafica) può rivelarsi necessario sottrarre esplosivi da una locale base militare, trovare l'ingegnere che ha progettato la centrale, liberarla sua figlia dal carcere poi convincerlo a collaborare fornendo i piani di costruzione, rubare un autocarro dell'esercito da utilizzare come mezzo di spostamento, uccidere la sentinella, piazzare gli esplosivi a rischio di fuga e salvati (opzionale).

Nonostante l'agente operi in gran parte da solo, aiuti possono provenire da agenti ribelli sotto forma di informazioni, vestiti, rifugi, armi e munizioni, documenti a mezzo di trasporto. Wildfire incrocia 20-25 forme differenti di trasporto: biplani, dirigibili, berche volanti (3), zanzarazzo alla "Rocket Renger", carri armati, scie a reazione, treni e corde con canucole.

Alla Maelstrom hanno aggiunto alcune speciali "scene d'azione" per rendere l'esperienza del gioco ancora più vicina a quella cinematografica. Durante il gioco si penetra in edifici, si piazzano cariche di dinamite e si salta da un veicolo all'altro senza mai abbandonare il paesaggio a vettoni solidi" dichiara Singleton.

Allo stesso modo Singleton ha aggiunto alcune speciali "scene d'azione" per rendere l'esperienza del gioco ancora più vicina a quella cinematografica. Durante il gioco si penetra in edifici, si piazzano cariche di dinamite e si salta da un veicolo all'altro senza mai abbandonare il paesaggio a vettoni solidi" dichiara Singleton.

VOGLIO FARE IL CERCATORE DI PERLE

In Wildfire ci saranno migliaia di personaggi con i quali interagire. Sorprendentemente, ognuno di essi avrà un suo aspetto fisico, caratteristiche psicologiche proprie ad una storia personale. Il programma di creazione dei personaggi realizzato dalla Maelstrom per uso interno è la risposta al problema di creare enormi quantitativi di dati per ogni personaggio di Wildfire. Diviso in diversi editor, questo programma viene utilizzato nella creazione dei ritratti, delle personalità e della storia dei personaggi.

Con il creatore di volti si decide il colore dei capelli e la pelliccia, la forma del naso, della bocca e degli occhi, il colore della carnagione, ecc. e si combinano tutti questi elementi su un viso privo di lineamenti, secondo i propri gusti. "Probabilmente

anche i volti saranno generati da poligoni - in questo modo sarà possibile animarli e dare loro una grande varietà di espressioni", dice Singleton.

La storia personale di ogni personaggio, per quanto complessa, può essere generata in pochi minuti. Con un editore di frasi si possono alterare il tipo (0-31) e la sintassi (0-7) fino ad un massimo di cinque parole per ogni frase. Per esempio, nella frase "Tessciosa un'infanzia felice" la parola "felice" potrebbe essere cambiata con "idilliaca", "avventurosa", "triste", "comune", "povera", "desolata", "difficile" ecc... Nel caso di personaggi femminili le

frasi, se necessario, vengono accordate di conseguenza, e la stessa cosa accade agli articoli.

È ora di passare alla personalità. Il creatore del personaggio oltre al sesso (maschile o femminile) ne decide lo stato civile (sposato, nubile, divorziato o vedovo), il numero dei figli, l'età, una particolare condizione sociale (maestro, sergente, vescovo, balia, ecc...), nome, cognome, professione, entusiasmo e grado di slealtà (0-100%). In Wildfire è possibile scegliere tra una vasta gamma di occupazioni. Queste includono l'archeologo, l'acrobata

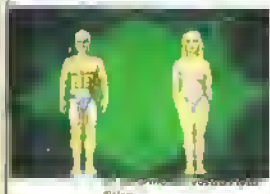


Fig. 1

FANTASIE FRATTALI

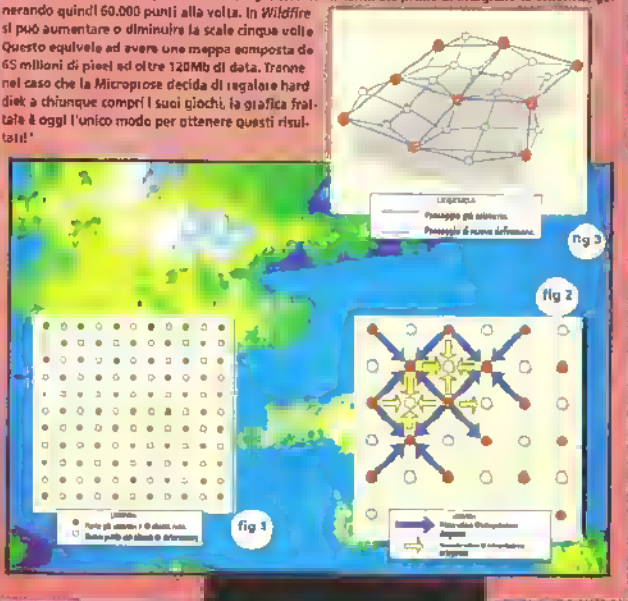
Qualunque forma, sagoma o distribuzione mantiene la sua irregolarità indipendentemente dal livello di "magnificazione" con il quale viene osservata. La geometria frattale, creata dal professor Benoît Mandelbrot, viene utilizzata per "creare sagome che siano perfettamente riproducibili, controllabili e che abbiano proprietà di misurazione che siano al tempo stesso indistinguibili, in massima parte, dalle caratteristiche del mondo reale". In pratica, la grafica frattale può simulare mondi artistici dall'aspetto a delle caratteristiche realistiche. È stata utilizzata in emulazioni militari, in film e nei giochi Midwinter e Wildfire della Maelstrom. Mike Singleton spiega come:

"Il generatore di paesaggi frattali della Maelstrom lavora su una griglia di quadrati ad ogni punto della quale viene assegnato un particolare valore di altezza sopra o sotto il livello del mare. Questo processo viene definito "height grid" (altezza della griglia). Quando il paesaggio viene rappresentato con grafica a 3D solida le routine grafiche esaminano la griglia ed i suoi valori ed elaborano il tutto in una superficie tridimensionale - trasformando ogni quadrato della griglia in due triangoli rettilinei. Se disegnassimo il quadrato come una singola superficie piana otterremmo dagli errori visivi, perché i quattro vertici del poligono potrebbero trovarsi ad altezze differenti. È difficile che questo generi una superficie piana. D'altro canto, tre punti intesi come tre vertici di un triangolo generano sempre una superficie piana".

Abbiamo iniziato con una piccola griglia predefinita di 80x50 punti. In modo da poter lavorare sulle linee generali del paesaggio. Qualcuno si siede davanti al computer e manualmente determina le altezze di tutti e tre i punti utilizzando il nostro programma di progettazione del paesaggio. In questo modo le sagome approssimative di isole, montagne ecc. possono essere liberamente delineate. La forma della penisola italiana, per esempio, potrebbe essere riprodotta molto fedelmente. Dopo di ciò, però, subentrano le tecniche di generazione casuale, che si occupano di sviluppare più dettagliatamente le zone tra i punti. Man mano che il livello di dettaglio aumenta, sempre più punti intermedi vengono generati casualmente. Se nella nostra mappa della penisola italiana scendiamo di scala fino ad avere un "primo piano" dell'isola d'Elba noteremo come le sagome generano dall'isola sia ancora riprodotte fedelmente, ma molti dettagli non corrispondano a quelli reali".

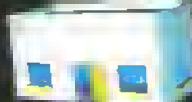
Tra un livello di dettaglio e quello successivo abbiamo sempre una magnificazione di 2x2. Questo significa generare tre nuovi punti intermedi per ogni punto già esistente (fig. 1). Per generare i nuovi punti intermedi utilizziamo un'interpolazione di quattro valori (fig. 2). Per trovare un nuovo punto prendiamo i quattro punti più vicini già esistenti e facciamo una media tra le loro altezze. Aggiungiamo quindi una piccola variazione, negativa o positiva, all'altezza media. Questa variazione è scelta con un procedimento pseudo-casuale. Un numero pseudo-casuale è un numero che appare casuale, ma in realtà non lo è e può essere riprodotto più volte, sempre che i numeri di base siano sempre gli stessi. In questo caso i numeri di base sono le coordinate del punto sulla mappa, così ogni volta che generiamo la stessa area di paesaggio otterremo sempre una conformazione identica. Il risultato è una nuova griglia completa di "height grid" (fig. 3) con quattro volte i punti della griglia originaria. Tutti i punti intermedi hanno altezze leggermente diverse dalla media dei quattro punti che li circondano, e questo crea nuove irregolarità nel terreno ad ogni aumento del dettaglio.

Per limitare le richieste di memoria al minimo, non immagazziniamo mai più di 4.000 punti in memoria alle volte. Per espandere questa ad una mappa che occupa tutto lo schermo e dove ogni pixel ha una sua altezza, operiamo due magnificazioni intermedie prima di disegnare lo schermo, generando quindi 60.000 punti alla volta. In Wildfire si può aumentare o diminuire la scala cinque volte. Questo equivale ad avere una mappa composta da 65 milioni di pixel ed oltre 120Mb di dati. Tranne nel caso che la Microprose decida di regalare hard disk a chiunque compri i suoi giochi, la grafica frattale è oggi l'unico modo per ottenere questi risultati."



"Il mio sogno è di realizzare una versione in realtà virtuale di Lords of Midnight."

Mike Singleton



Uno degli edifici in Wildfire

lo, il mendicante, la danzatrice del ventre, il presentatore, lo spazzacamino, il DJ, l'esperto in demolizioni, il commesso, lo scultore, l'assistente spirituale, il mangiafuoco, il guru, l'eremita, il fannullone, il monaco, il cercatore di perle, l'acchiappatoxi, l'incantatore di serpenti e l'artista di tatuaggi.

La facilità nell'essere persuasi è un'altra delle caratteristiche del personaggio: la suscettibilità di un personaggio a fascino, sex appeal, corruzione, autorità, inganno e preghiera può essere scarsa, media, buona o eccellente. Ogni personaggio può decidere di offrire il proprio aiuto, dichiararsi neutrale, rifiutare con decisione o rifiutare violentemente.

Così, con queste tecniche di compressione della memoria e di creazione dei personaggi, la Maelstrom pensa di inserire circa 2000 personaggi in *Wildfire*. Come Singleton sottolinea, "Uno degli obiettivi di *Wildfire* è di calare in un gioco modelli di personalità veri e propri".

Wildfire ha le carte in regola per vincere il titolo di "Megajogo del 1990". Le dimensioni e la complessità del gioco sono incredibili. In questa nostra presentazione ne abbiamo descritto solo gli aspetti generali. Se Mike e le sue tecniche di programmazione nascono davvero a realizzare quanto promesso, è indubbio che *Wildfire* otterrà uno dei K-voti più alti della storia della nostra rivista. Non mancheremo di fornirvi una recensione esauriente nel prossimo futuro. Lasciamo le parole finali a Mike Singleton: "Desideriamo realizzare un gioco realistico, interessante e, soprattutto, divertente da giocare".

I SEGRETI DI MIDWINTER
Si può volare con il dellaplano fino alla stazione della funivia ed atterrare al suo interno. Questo è l'unico edificio nel quale si può entrare durante il gioco. Attenzione, è una manovra molto difficile! Un giocatore esperto può perfino lanciare di entrare dalla porta ed uscire dalla finestra!

"Gran parte del merito è della Microprose. Incoraggiano i nostri progetti fin dalla prima stesura"

Hugh Battenbury

C'ERA UNA VOLTA UN PROF. DI INGLESE

Mike Singleton iniziò la sua carriera di programmatore programmando un computer all'Università di Lancaster nel lontano 1958. "Era bella la vita dello studente" dice ridendo. Aveva studiato fisica teorica per un anno, quindi decise che la vita sarebbe stata più interessante se avesse intrapreso la carriera di professore di Inglese. Singleton scrisse il suo primo gioco, *Space Ace*, per il Commodore Pal nel 1979. Seguirono altri giochi, ma il primo vero successo Singleton lo ottenne con lo ZX81. *Games For One* (lo ricordate?), una compilation di 6 giochi da 1K, gli fece guadagnare 6.000 sterline. I giorni da insegnante erano finiti. Iniziavano quelli da programmatore di giochi a tempo pieno.

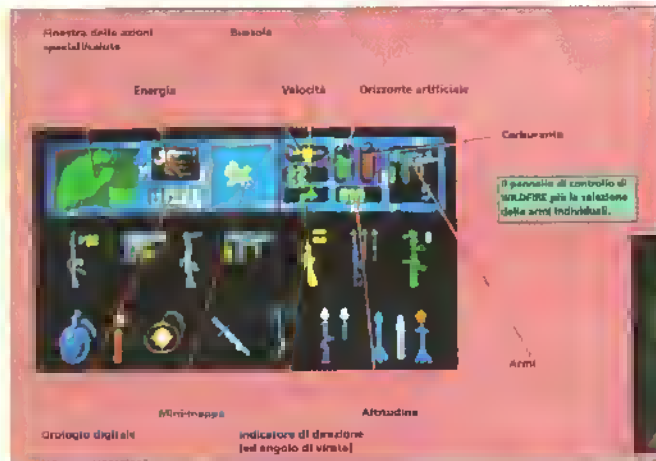
Nel 1982 Singleton scrisse la versione per Vic-20 di *Snake Pit*, *Shadowfax* e *Siege*. L'anno successivo si gingillò con il cyberspazio creando *Three Deep Space*, un gioco stereoscopico per Spectrum, C64, BBC e Vii-20. Probabilmente il gioco più acclamato di Mike Singleton venne pubblicato nel 1984 dalla Beyond - a quell'epoca controllata dalla EMAP (la società che controlla anche la nostra consolle ACE). *Lords of Midnight*, un adventure fantasy/strategia di epiche dimensioni che divenne presto un classico per lo Spectrum.

Nel tre anni successivi Singleton realizzò *Doomdark's Revenge* (il seguito di *Lords of Midnight*), *Quaka Minus One* (gioco di azione/strategia controllato da icone per C64), *Star Trek* (che nacque come un demo demo per lo Spectrum, Singleton lo occupò solo della progettazione teorica), *Dark Septor* (il primo gioco della Maelstrom), *Wai in the Middle Earth* (solo la versione 8-bit) e *Whirligig* (paratutto in 3D con 4000 poligoni al secondo - i poligoni vennero trasformati in sprite per aumentare la velocità).

Singleton iniziò nel 1991 un gioco lontano dal turbinio dei bit e delle ROM. *Starlord* è stato fino al 1986 un popolare gioco postale di fantascienza. La Maelstrom sta realizzando una versione per computer di *Starlord* la cui pubblicazione è attesa per il 1991.

Il primo megajogo a 16-bit della Maelstrom, *Midwinter* (K-voto 948) è stato pubblicato alcuni mesi fa. *Wildfire*, il seguito di *Midwinter*, sarà il prossimo. Lo troverete prima di Natale su tutti gli scaffali per i eli heita Rainbird della Microprose.

Il generatore di venti (vedi testo). Con questo sistema è possibile creare tutti i personaggi del gioco.



STARLORD

Il prossimo gioco della Maelstrom, dopo *Wildfire*, sarà ispirato ad un gioco postale ideato da Mike Singleton. Convertire *Starlord* su computer è un'impresa non da poco. Con cinque elio elio elio a 5.000 planeti, questi "gioco cerebrale" utilizza grafica tridimensionale con effetti reali di illuminazione. *Starlord* può essere giocato a livello strategico, tattico o semplicemente come gioco d'azione. Il numero massimo di giocatori è di 15. Ci sono 20 tipi di astronavi in *Starlord*. Inclusi Blitzai, Maruadei, Dione, Scorpio, Ilonnet, Trojan, Locust, ecc.

Anche le ragazze hanno le dritte di divertirsi in Unione Sovietica: sulle schermate si notano i messaggi in inglese (quel gioco non vi ricorda nulla?) e quel computer con quella stranezza scritte in russo somiglia stranamente a un MSX...



Giochi d'ottobre

**Dimenticate
Raid Over
Moscow...
dopo la caduta
della cortina di
ferro
e nonostante
le innumerevoli
difficoltà
interne,
l'industria
sovietica dei
videogiochi
cerca ora di
farsi strada...**

"Non è che non mi piacciono i giochi aggressivi, è che i rompicapo sono la mia specialità."

Alexei Bachtinov,
il designer di Miris

Perestroika, glasnost, distensione e pace mondiale: tutte le idee grandiose che non stanno portando tuttavia ai videogiocatori sovietici quel rapido afflusso di cloni di R-Type e simili per lungo tempo desiderato. A dire il vero pare che non stiano portando proprio, niente...

L'arretratezza dell'URSS nei campi scientifico, tecnologico e del divertimento elettronico è impressionante, malgrado nel paese ci siano più persone impegnate nella ricerca scientifica e tecnologica che negli USA, Giappone, Germania Occidentale, Gran Bretagna e Francia messi assieme. La percentuale di Prodotto Nazionale Lordo speso nella ricerca scientifica è di circa il 3,7% contro il 2,7% degli USA eppure, sia per qualità che per quantità, l'URSS si colloca alle spalle dell'Occidente.

Nel settore informatico, a giudicare dalla sofisticazione degli attuali modelli prodotti in URSS, il divario odierno ammonta da sette a dieci anni e il numero di medi e grandi elaboratori è circa dieci volte inferiore a quello presente negli USA, mentre per gli home computer la differenza è calcolata in migliaia di volte.

CONTROLLO STATALE

Il maggior fornitore di computer del mercato sovietico è lo Stato che possiede alcune fabbriche che producono macchine costose e di qualità generalmente scadente. I livelli di produzione sono molto bassi ma sono allo studio progetti per fabbriche che dovrebbero impiegare più di 10.000 lavoratori ed è in atto un piano di ristrutturazione e riorganizzazione della produzione attuale. Ma ci sono ulteriori complicazioni: le aziende che hanno bisogno di computer non sempre sono in grado di ottenerli. Non perché non abbiano la possibilità di pagarli - ci sono infatti dei fondi appositamente creati dallo Stato ed altri di cui dispone ogni singola azienda - ma perché non si capisce da dove dovrebbero venire i computer.

Il problema è che l'Accademia delle Scienze sovietica ha stimolato la domanda di computer del paese intorno ai 28 milioni di unità: cifra sufficiente a coprire la richiesta delle ditte intenzionate ad aumentare la produttività tramite una timida politica di office automation, ma che non tiene minimamente conto delle esigenze di

milioni di videogiocatori. Purtroppo l'utilizzo ludico non è stato assolutamente previsto e agli attuali livelli di produzione ci vorranno cent'anni per soddisfare una tale richiesta.

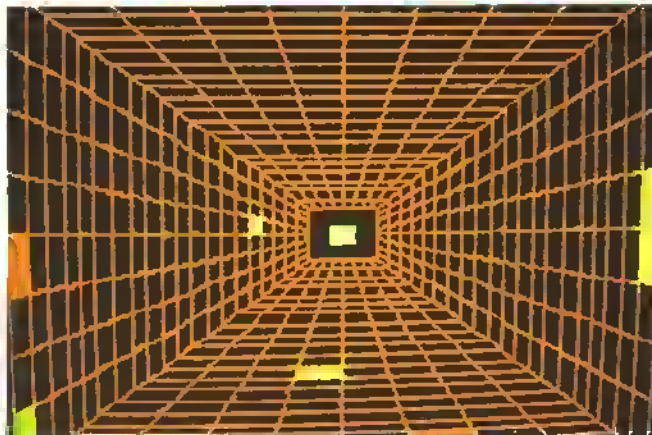
Naturalmente gli elaboratori possono essere importati da altri paesi ma solo i personal e gli home computer in quanto gli Stati Uniti hanno posto un embargo sull'esportazione di mini e super

NEGOZI A PROVIGIONE

Il potere d'acquisto del rublo nel 1990 è qualcosa di veramente curioso, con somme modeste non si riesce ad acquistare nulla, ma con cifre elevate si può comperare qualsiasi cosa. Questo grazie al proliferare del mercato nero, che i russi chiamano "economia ombra". Mentre gli economisti russi l'ha denominato interviste sull'organizzazione di un sistema di mercato coerente e ordinato, l'economia ombra continua per la sua strada. Ecco un esempio di come funziona: supponiamo che un cittadino sovietico che visita l'Occidente abbia l'intenzione di comperare un televisore Panasonic. Non lo acquista presso il paese visitato ma compra piuttosto una videocamera, la riporta in patria e la rivende per 15.000 rubli riuscendo ad acquistare con il ricavo lo ben due televisori.

Per chi invece vuole muoversi alla luce della legalità non resta che rivolgersi ai cosiddetti "negozi a provvigione", una specie di negozi di prodotti di seconda mano, dove si può trattare sui prezzi. Qui si possono trovare videogiochi stranieri e anche computer. 64, Amiga e Atari - per circa 3000 rubli il mese - il sovietico invece costano quattro o cinque volte meno a il compromesso più diffuso ed economico consiste nel comperare il computer a pezzi e montarlo in proprio.

Questi sono prezzi troppo bassi per consentire ampi margini di guadagno, così che il mercato sovietico degli home computer è afflitto dalla stessa situazione che pervade l'economia russa, una specie di Corinna 22. I venditori non sono minimamente incentivati a fornire prodotti di prezzo medio, che sono quelli che interessano maggiormente la popolazione sovietica, perché non offrono gli stessi margini di profitto della videocamera e dei lettori CD o l'investimento dei turisti polacchi descritti altrove né è un valido esempio. Il mercato nero obbedisce a certe leggi: ma sembra che gli economisti sovietici abbiano intenzione di cambiare le cose: prima lo faranno meglio sarà per tutti.



SCENE DI VITA QUOTIDIANA

La vita quotidiana dei giovani sovietici gravita più attorno al juke box che ai videogiochi: i sedicenni passano il loro tempo segnato dal ritmo delle canzoni degli Abba in bar dove si servono caffè dal gusto strano, torte dalle fogge curiose e magari anche del cognac se vi capita di essere nel posto giusto al momento giusto con in tasca un sufficiente gruzzolo di rubli.

I videogiocatori più incalliti devono accontentarsi di un angolino nei magazzini GUM o TSUM, che si trovano nel centro di ogni città socialista, dove alcune cooperative dirotta da privati affittano un piccolo spazio ed installano giochi che offrono partite da due minuti per 15 copechi: se consideriamo il cambio quasi sempre favorevole ai turisti europei vale la pena visitare Mosca - se vi accontentate di giochi vecchi di due o tre anni.

I giochi arrivano dal Giappone, dagli Stati Uniti e dall'Europa: le cooperative possono riprogrammarli per renderli compatibili ai giocatori russi in quanto il copyright non rappresenta un problema - i bolscevichi non si sono mai curati di rispettare seccatura borghese quali gli accordi internazionali sul copyright.

computer in URSS. Senza dubbio i PC importati (addirittura anche gli Spectrum) stanno giocando un ruolo sempre più di primaria importanza nel paese. Ci sono diversi modi per procurarsene uno e quello più semplice è comprarlo attraverso lo Stato che organizza importazioni su larga scala. L'anno scorso, ad esempio, è stato raggiunto un accordo con la Siemens tedesca per la fornitura di 300.000 PC XT compatibili.

PROBLEMI DI VALUTA

Ma anche supponendo che qualcuno vi offra uno Spectrum sulla Piazza Rossa in che modo lo paghereste? Qui si pone la questione del valore della moneta locale, il rublo. Gli oggetti più costosi o comunque considerati beni di lusso si pagano solitamente in valuta pregiata, preferibilmente in dollari o sterline. Il rapporto di conversione rublo-sterlina al cambio ufficiale è di 1:1, cioè dovreste poter acquistare un'Amiga per circa 300 rubli. Ma la situazione reale è molto diversa: probabilmente vi ci vorrebbero quasi 1600 rubli per acquistare le 300 sterline (circa 650.000 lire) necessarie a pagare il computer, sempre che riusciate a trovarne uno.

La scarsa disponibilità fa lievitare enormemente i prezzi: un computer che in Italia costa l'equivalente di 1000 sterline può costare anche 40000 rubli. Un'Amiga può perciò valere una piccola fortuna, sebbene possiate essere fortunati e trovare un computer in un Commission Shop (vedi box) per molto meno...

La maggior libertà di spostamento all'estero ha lavorato negli ultimi due anni la nascita dell'importazione personale ma dall'estate del 1989 sono state masprate le tasse sui piccoli computer importati dai privati. Pensate che anche un modesto Spectrum potrebbe essere gravato da un'imposta di circa 5000 rubli...

PROBLEMI COL TV

Ma anche riuscendo a procurarsi uno Spectrum o nella migliore delle ipotesi un'Amiga dove pensereste di collegarlo?

Una delle cose necessarie alla crescita e alla diffusione dei computer e dei videogiochi è il televisore a colori - un oggetto difficile da trovare in Unione Sovietica al momento. Prima dell'introdu-

Cubic: un altro rompicapo russo programmato da Dmitri Pavlovsky per conto dell'Andromeda. Il gioco fu originariamente programmato nel 1988 (in appena due giorni!). È uno scenario piacevolmente singolare: alcune luci emergono dal centro della schermata e si allungano lungo le pareti di quella che sembra un'antica quadrato. Quando raggiungono l'orlo del pozzo ci fermiamo. Il gioco consiste nel ruotare il bordo per formare righe dello stesso colore in modo da farle scomparire. Due luci dello stesso colore compaiono una riga più alta è il punteggio. Bisogna anche cercare di evitare che due luci di identico colore vengano a trovarsi una sull'altra pena la perdita di una vita. Quando questo accade un certo numero di volte (la seconda del livello) il gioco finisce. Dmitri ha anche realizzato una variante di Cubic, chiamata Robas, dove invece di perdere delle vite il bordo si abbassa inesorabilmente verso il fondo del pozzo (simile al modo in cui le mattonelle in Tetris calano verso il fondo superiore dello schermo).

"L'industria dei videogiochi dell'Est europeo sta maturando..."

Robert Stein, Andromeda

Gli schermi e i computer si accompagnano molto bene in URSS - questo programma viene usato per gli allenamenti alle gare in scacchi e per gli specialisti.



zione della perestroika erano disponibili, sebbene in quantità limitata e non sempre nei posti dove più erano richiesti.

Ma da allora le cose sono peggiorate: i prezzi dei televisori a colori sono rimasti relativamente bassi ma con la scomparsa dal mercato di una vasta gamma di elettrodomestici la domanda è raddoppiata. Se non è possibile comperare una lavatrice perché non comperare invece un televisore? Questa situazione è esacerbata dal problema polacco: un polacco può oggi salire in elicottero e recarsi a Berlino Ovest senza particolari restrizioni ed è altrettanto semplice per lui entrare in URSS.

I turisti polacchi hanno letteralmente invaso l'Unione Sovietica con prodotti tecnologicamente avanzati e di ottima qualità acquistati in Germania, quali videocamere, lettori di compact disk, jeans, maglieria ed altra merce per un valore di 55 milioni di rubli nei soli mesi di gennaio e febbraio. I polacchi li rivendono ricavandone un buon profitto ed acquistando prodotti di media qualità: piccoli elettrodomestici, zucchero (il), lenzuola di cotone e, soprattutto, televisori a colori.

Malgrado sia illegale esportare televisori dall'URSS, la dogana sovietica ha sequestrato 6.000 modelli recenti al confine polacco nei primi tre mesi dell'anno. E chissà quanti sono riusciti a passare inosservati. La lista d'attesa ufficiale per l'ultimo modello di televisore a colori russo, l'Elektron, nelle aree visitate dai polacchi è di circa 10 anni. La stampa sovietica suggerisce addirittura alla polizia di chiedere ai comandi dei van GUM e TSUM (magazzini di stato sovietici) in che modo i visitatori abbiano potuto ottenerli...

ALEXEI PAZHITNOV

Malgrado il panorama tecnologico deprimente, il mondo dei videogiochi è alquanto animato e promettente. Nel cuore di Mosca incontriamo Alexei Pazhitnov, il creatore di Tetris, che ha venduto quattro milioni di copie nella versione Nintendo. Lo troviamo a casa immerso in una animata discussione con i giapponesi che stanno per produrre un altro suo gioco per Nintendo: Night Moves.

"Il Nintendo non è un sistema particolarmente potente, 'ammirete', ma per me è ottimo. La mia specialità sono i rompicapo perciò non ho bisogno di grafica e suono straordinari".

Potele dare un'occhiata ad un altro gioco di Alexei, Wins, in questo stesso articolo. Fa parte dello stesso filone di Tetris - una critica spesso mossa nei confronti dei giochi di Pazhitnov che sono molto simili tra loro - ma questa osservazione sembra non preoccuparlo. Io sono specializzato in questo tipo di giochi. Non dimenticate che io li disegno soltanto (il lavoro di programmazione viene infatti svolto dai suoi colleghi) e non ho nessuna intenzione di cimentarmi in giochi di diverso genere. Con questo non voglio dire che odio i giochi aggressivi ma solamente che i rompicapo so-

no il mio forte...". Tutti coloro che abbiano giocato almeno una partita a Tetris non potranno che essere d'accordo!

Alexei svolge gran parte del suo lavoro a casa dove ha un PC compatibile 286 AT. Il cambio è ovviamente un problema anche per chi ha venduto più giochi che samovai. "La pialetta per esempio", o dica, "è un grosso problema anche qui in Unione Sovietica. Nessuno ha la valuta sufficiente a comperare i giochi stranieri, così copiano quello che non riescono a comprare. Anche i miei giochi non hanno una distribuzione regolare".

WIRIS

Per nulla preoccupato Alexei continua costantemente a produrre nuovi titoli. Prendiamo Wiris, ad esempio. Si riconosce a prima vista lo stile di Pazhitov e il gioco ricorda il classico Tetris ancor più dell'ufficiale Tetris 2. Wiris (la recensione date e nel numero scorso). Bisogna pregare e ruotare un filo mentre scende dall'alto dello schermo in modo da riuscire ad incastrarlo perfettamente con la linea frastagliata posta alla base dell'area di gioco. Se non si riesce ad incastrare perfettamente il filo con la linea una parte di schermo diventa inaccessibile costringendo a manipolare il filo successivo in un tempo minore.

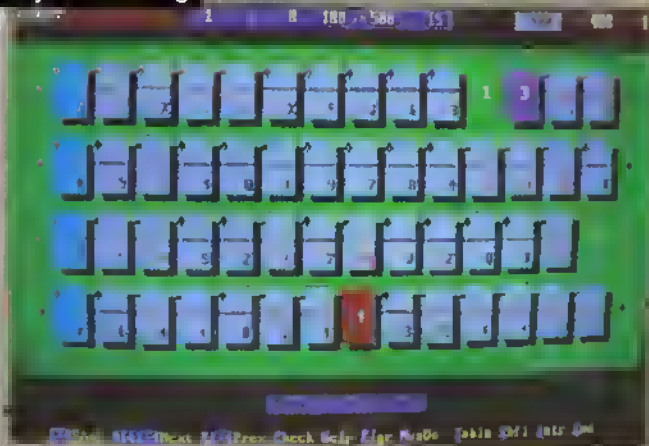
Se vi sembra difficile avete proprio indovinato. Wiris è sicuramente il più complesso dei tre giochi finora scritti da Pazhitov e



Wiris, disegnato da Alexei Pazhitov, che non ha intenzione di cambiare il proprio stile: «faccio gli titoli "più aggressivi". Buon per te, Alexei...»

prima di poter entrare nel vivo dell'azione avete bisogno di un certo allenamento... ma una volta presa confidenza con i complessi controlli diventa estremamente facile (ed avvincente). Al terzo tentativo siamo riusciti ad arrivare all'ottavo livello (su nove del gioco). D'altra parte piegare il filo per conformarlo al fondo è un'azione che richiede più tempo ed è più difficile che ruotare una forma geometrica, perciò riuscire a formare un incastro perfetto dà molta più soddisfazione. Wiris potrà forse non essere il migliore della serie ma è veramente divertente se siete degli amanti di questo genere di giochi. L'Andromeda Software, responsabile della distribuzione di Wiris ha dichiarato che il gioco sarà disponibile per tutti i formati: computer, console, coin-op e macchine portatili con schermo a cristalli liquidi quali il Gameboy. I dettagli della licenza comunque devono essere ancora discussi... Senza dubbio l'industria sovietica dei videogiochi è destinata ad ingrandirsi e a diventare sempre più attiva. C'è un enorme interesse nell'informatica e nella programmazione in Unione Sovietica e Tetris ha dimostrato come la programmazione di videogiochi possa rivelarsi un mezzo grazie al quale persone di talento possano portare preziosa valuta esilera nel paese. Robert Stein dell'Andromeda - che ha lavorato per circa dieci anni come rappresentante di software dell'est europeo - conclude: "Ormai sono finiti i tempi degli intermediari e non vedo più la necessità di lavorare come mediatore. L'industria dei videogiochi sta crescendo e sta diventando una forza indipendente anche all'est".

La prossima volta che vi capita di fare un viaggio a Mosca e nel bel mezzo della notte sentite bussare alla porta, non sarà il KGB ma piuttosto un programmatore sovietico con una copia di Raid Over New York!



L'Andromeda ha di poco prodotto un gioco che alcuni ritengono essere il più divertente. Il gioco è stato distribuito in un formato software house, che comporrà il suo nome in un prossimo futuro.

LA NASCITA DI TETRIS

Nella zona nord di Londra si trova un piccolo ufficio che negli ultimi otto anni ha sviluppato, senza alcun aiuto esterno, un ottimo rapporto tra il settore dei videogiochi occidentale e quello orientale, culminato nella nascita di Tetris e nella cosiddetta Rivoluzione Rossa dei Videogiochi. Si tratta dell'ufficio dell'Andromeda Software, una compagnia fondata dall'attuale proprietario Robert Stein. "È davvero divertente, sapere", dice Stein, "sentir parlare oggi di un lancio da parte della Commodore di un 64 a cartucce. Perché è così che ha avuto inizio tutto questo".

All'inizio degli anni ottanta possedeva una piccola società chiamata Futuretronic che si occupava di giochi computerizzati. Ma era accorto che i normali venditori non potevano vendere macchine di questo tipo semplicemente perché non avevano la minima idea di che cosa stessero parlando così fondò la Futuretronic che fu la prima società a sviluppare un "negozio nel negozio" utilizzando spazi concessi da negozi più grandi (quelli della catena House of Fraser) per vendere le proprie macchine".

"Mi accorsi molto presto che non avrei potuto sopravvivere a lungo solo vendendo software su computerizzati, così convinsi la Commodore a fornirmi qualche Vic 20. In seguito vennero a parlarmi del Commodore 64. A quel tempo me ero già accorto che più software era disponibile e più computer si vendevano così chiesi alla Commodore alcune autorizzazioni sul software".

"Software"? mi risposero. Non ne avevano ASSOLUTAMENTE! Evidentemente le cose non sono poi cambiate molto da allora per quanto riguarda le case di hardware".

Per tutta risposta, Stein si trovò in unghiera con l'esperto scacchista David Levy. Insieme al quale organizzò un concorso per programmatori. "Diventò improvvisamente popolare" ricorda Stein. Ricevettero non meno di 5000 programmi e dovettero passare diversi giorni ad esaminarli tutti. Alla fine ne selezionarono 30, progettando di commercializzarli su cartuccia per il 64 (perché i computer, credeteci o no, doveva inizialmente essere basato su cartucce).

Ma poi la Commodore scelse di usare i nastri magnetici come memoria di massa e «quì la lettera li danno» disse di produrli solo due dei trenta giochi proposti. Così rimasti con 28 titoli da vendere e nacque l'Andromeda...

A dire il vero, Stein potrebbe a ragione reclamare il titolo di padre fondatore delle moderne software house inglesi. Ma personalmente finanziò la realizzazione di oltre 70 titoli, molti dei quali sono stati venduti a compagnie britanniche. Eureka, il primo gioco della Domark, è stato venduto loro dall'Andromeda Software così come molti dei primi titoli della Amstrad. Stein fu anche il protagonista oltre che il fautore di molti storici incontri... come ad esempio la riunione organizzata insieme a John Baxter della Commodore in occasione della presentazione del 64 con numero di serie 002 a 50 programmatori per assicurare un costante appoggio alla macchina, o quella volta in cui si incontrò con Jaci Tranel (allora presidente della Commodore) su una barca in mezzo al lago Michigan per pianificare una strategia di supporto per il Commodore 64 a cartucce. "Sì, il calcio si sta chiudendo", sospira.

L'AVVISTAMENTO DI TETRIS

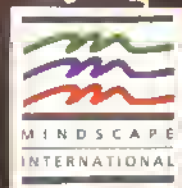
Quando Stein vide per la prima volta Tetris "Non riuscì a dormire quella notte, era così eccitato" ricorda, "e io non sono neanche un videogiocatore. Se a me faceva quell'effetto, SAPEVO che doveva trattarsi di qualcosa di grosso". Ma molti altri non erano dello stesso parere.

Incredibilmente, si potrebbe compiere una lista lunghissima di società di software che risposero al gioco sovietico. Stein lo offrì anche alla software house americana Borland che voleva usarlo come strumento promozionale. "Scommetto che Philippe Kahn della Borland lo ha ancora sul suo PC", dichiara divertito Stein.

Comunque Stein non è così ottimista sul futuro dei giochi. Per quanto riguarda Tetris, alcuni capi legali gli impedivano di fare una fortuna e ora è convinto che il futuro sia nel CD-ROM. A conferma di ciò ha fondato una nuova società in Ungheria, chiamata Judorg, per sviluppare programmi per CD-ROM. Se sarà in grado di dare a questo nuovo mercato quello che è riuscito a dare al mercato dei videogiochi su disco e cassetta allora i patiti del CD-ROM possono aspettarsi grandi cose...

DAYS OF *Thunder*™

The game of the film!



M I N D S C A P E

For further information on Mindscape products and your local dealer, contact:
The Coach House, Hooklands Estate, Scaynes Hill, West Sussex RH17 7NG. Tel: (0444 411166)



UMS II

NATIONS AT WAR

Universal Military Simulator
fu

il gioco che segnò l'era delle
battaglie strategiche.

Era in testa a tutti gli altri
giochi: e gli altri giochi
tentarono di imitarlo.

Ora la Rainbird é decisa a
riscrivere la storia e a segnare
un' altra era.

UMS II - NATIONS AT WAR.

Il mondo intero nelle tue mani.

LEADER
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR



MASTERS OF STRATEGY



Nel 1986 la società di Leary, la Futique, realizzò il suo primo prodotto, *Mind Mirror*, per la Electronic Arts. *Mind Mirror* è un programma di autoanalisi disponibile per IBM, Apple e Commodore. Leary lo descrive come un sistema che consente di creare un modello di comportamento.

«Potete essere voi stessi, o un membro della vostra famiglia, o una celebrità come Michael Jackson. Scegliete una personalità a quindi navigare attraverso tramite microeventi, ognuno dei quali richiede una rapida decisione. Tutti contribuiscono a creare la vostra personalità. Iniziate come spermatoso chiedendovi se siete sicuro oppure preoccupato fino ad arrivare a dover decidere se partecipare a un banchetto di congressisti a una festa di travesti. Dopo ogni scelta venite informati su quanto vi siete avvicinati al modello di personalità ideale scelto».

Chi utilizza *Mind Mirror*? «Non solo le persone alle quali piace usare il cervello, ma anche quelli che lo studiano. Gli psicologi del California Family Service a Burbank lo utilizzano durante le sedute di terapia familiare».

Leary si è dichiarato d'accordo con noi per quanto riguarda i limiti di un programma verbale. Per questa ragione, insieme al suo team, sta lavorando alla versione video-interattiva di *Mind Mirror*.

Nella nostra prossima versione l'utente potrà creare una neglatura che aggiungerà una nuova dimensione all'interazione. Stiamo cercando di tradurre tutto quello che possiamo in multimedia ed in multi-linguistica, così che basta premere un bottone a vedere tutto tradotto in qualunque lingua, per esempio il giapponese».

Non c'è da meravigliarsi che Leary pensi in giapponese. Attualmente è in contatto con la Pioneer per un progetto che intende sviluppare la versione su laser disc di *Mind Mirror*.

Cyber Pioniere

**Acid House,
Musica Acida...
perché non
Computer Acidi?
Timothy Leary fu
uno dei capi della
rivoluzione culturale
che pervase
la Costa Occidentale
degli Stati
Uniti negli anni
'60. Ora è passato
alla realtà
virtuale.
K lo ha raggiunto
a Los Angeles...**

Il Dottor Timothy Leary, oggi quasi settantenne, ha fatto la sua apparizione in Inghilterra a vent'anni di distanza dall'ultima visita a Settembre, alla vigilia del Computer Entertainment Show. Leary è sempre stato all'avanguardia rispetto al suo tempo ed ora ne inizia ad esplorare le possibilità degli home computer, trasformando le sue idee in programmi e vendendole a prezzi modici attraverso la sua ditta, la Futique, fondata nel 1986.

Leary, a beneficio dei K-lettori più giovani, ebbe grande fama negli anni '60. Fu lui il professore di psicologia di Harvard i cui esperimenti con l' LSD contribuirono all'affermazione della rivoluzione culturale. Seduto nella confortevole abitazione di Los Angeles, siamo stati cortesemente ricondotti a quei tempi, mentre il figliastro di Leary, Zachary, ha suonato musiche di Crosby Still e Nash durante tutta l'intervista. Ci siamo infilati il nostro miglior paio di occhiali da sole ed abbiamo chiesto a Leary cosa sta succedendo di bello...

«Fin dai primi anni cinquanta l'oggetto del mio lavoro è stata la psicomedia: lo studio delle comunicazioni umane. Fui uno dei primi psicologi ad introdurre l'uso del computer ad Harvard, una scelta a quei tempi pionieristica. Mi sono sempre interessato all'uso di tecnologie avanzate per catalogare modelli di comportamento umano ed elaborarne i dati fondamentali. Qualunque cosa abbia fatto in quarant'anni ha alla base l'elaborazione di dati comportamentali e il feedback. Non ci sono risposte assolute: solo differenti interpretazioni dello stesso fenomeno».

Sia che parli di psicologia, metodi educativi o divertimento, l'enfasi di Leary è sempre posta sulla comunicazione binaria. Non è quindi sorprendente che edoni usare il modem e chiacchierare con persone che utilizzano il suo software. «Sta-

mo parlando del livello più elevato di comunicazione umana» spiega. Per provarlo include questionari e schede sulle quali è possibile esprimere i propri snggerimenti in ogni confezione dei suoi programmi; e, se un snggerimento viene più tardi effettivamente seguito, chi lo ha inviato riceve una piccola somma di denaro. Che bello sarebbe se anche le grandi case di software seguissero questo sistema!

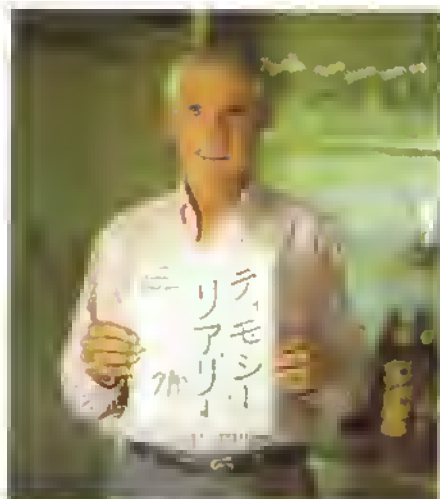
Leary inizia veramente a scaldarsi quando si mette a parlare di tecnologia interattiva. Impallidisce al pensiero di come la televisione abbia "percolato" le menti degli statunitensi e sarebbe veramente felice di vedere un giorno computer e software interattivo a basso costo e a disposizione di tutti. «In questo modo nessuno sarebbe una vittima passiva dei media, ma tutti potrebbero partecipare attivamente alle reazioni di ciò che viene mostrato sullo schermo».



L'ottimo grafico Brumm Beer fa parte del lavoro creativo di Leary. Questa è la sua interpretazione di Molly che visita il Giappone nell'anno 2020. Molly è uno dei protagonisti del romanzo di William Gibson *Neuromancer* e della versione per laser disc sulla quale Leary e la Pioneer stanno lavorando. *Neuromancer* appartiene a quel gruppo di avventure interattive che Leary definisce "film mentali", perché per la maggior parte consistono nella creazione di una sceneggiatura propria.

*"Siamo sempre più coinvolti
in realtà elettroniche"*

Timothy Leary



L'intergramma a destra di Timothy Leary. È stato realizzato con Mac e gli è stato regalato durante un suo viaggio in Giappone.

Questa linea di pensiero emerge chiaramente nel software prodotto da Leary. I miei programmi sono "strumenti primitivi" dice, "ma si basano su solide leggi di fisica quantistica, interattività, rapido invio delle informazioni e sulla possibilità da parte dell'utente di inserire le proprie elaborazioni".

Leary utilizza il suo programma *Intercom* per comunicare con i suoi studenti. Il software rende possibile a Leary di gestire un programma di estensione dei corsi in Pennsylvania dalla comodità della propria abitazione. La nostra breve esperienza non ci fa ritenere che *Intercom* rivoluzionerà il futuro dell'educazione, ma Leary non pretende affatto un risultato di questo tipo. Inoltre, è veramente convinto che qualunque programma educativo debba essere realizzato su misura secondo quelli che sono i problemi specifici. È comunque indubbio che *Intercom* abbia imboccato una strada vincente, in quanto già nella sua forma attuale è un aiuto non indifferente nel processo di comunicazione.

"La parola 'comunicazione' ha oggi un significato troppo blando. Quello che realmente mi interessa è il modo di organizzare i pensieri in modo da trasmetterli chiaramente agli altri. Grazie ai progressi nel campo dell'elettronica, questa organizzazione può divenire sempre più precisa ed efficace. Siamo tutti sempre più coinvolti in realtà elettroniche... Ora è possibile creare la propria realtà e con il miglioramento delle tecniche grafiche è possibile anche visualizzarla".

LIBRI SOTTO ESAME

L'interesse di Leary per la comunicazione ha portato contributi non indifferenti in campo letterario. Egli ha inventato quelli che chiama "libri sotto esame", libri computerizzati che incorporano l'opinione dei lettori.

Leary ci ha mostrato alcuni capitoli della sua autobiografia, *Flashbacks*, che ha realizzato con questa tecnica. Il testo si interrompe dopo ogni pagina o due, così che il lettore può esprimere le sue opinioni e confrontarle con quelle di altri lettori o dell'autore.

Per esempio, ad un certo punto viene richiesta la nostra opinione sulle caratteristiche psicologiche dell'autore. Dobbiamo assegnare punteggi che vanno da 1 a 100 a caratteristiche quali Sobrio, Creativo, Cautro, Selvaggio, Gentile, Spontaneo ed Egoista. Originale, abbiamo notato, non era una delle opzioni, ma questo genere di applicazione apre alcune porte interessanti. Provate ad immaginare di consultare il vostro autore preferi-

to su un articolo che state scrivendo su di lui!

Quando tocca al divertimento, però, Leary deve essere ricordato per la sua invenzione dei "Film Mentali". In essi le opzioni interattive mettono in grado l'utente di creare una sceneggiatura pescando da un vasto catalogo di dialoghi, trame e personaggi. Leary sta attualmente lavorando per la Pioneer su un programma per laser disc per realizzare i suoi "film mentali". Il primo di questi sarà *Neuromancer* (vedi box), un film futurista interattivo con grafica ad altissima risoluzione che garantirà a Leary l'abbondanza di informazioni visuali che stava cercando.

In *Head Coach*, un programma appena pubblicato dalla Futique, Leary ha tentato di realizzare il programma interattivo definitivo - un programma che crea un "consigliere al silicio" che l'utente può programmare secondo le proprie necessità. *Head Coach* permette di "programmare" un Freud, un Buddha, un professore di matematica, un avvocato... chiunque. All'improvviso il vostro computer può diventare un amico - o un professionista - che vi prende per mano e risolve i vostri problemi.

Se ci avete seguito fino a questo punto avrete compreso che le idee del Dottor Leary sull'arte della programmazione non sono esattamente... convenzionali. Ma dopo essere costretti, per lavoro, a provare e recensire centinaia di programmi all'anno, imbattersi in idee veramente originali equivale ad una boccata d'aria fresca. Le idee di Leary non gli hanno mai attirato le simpatie dei potenti, ma invece di amareggiarsi egli spiega la mancanza di comprensione da parte della società in termini di paura del caos. "Provo solo compassione per le persone che temono il caos". Ritiene che i governi costruiscono muri, censurino i media, limitino il numero dei visti di espatrio e temono che una rivoluzione nelle comunicazioni abbatta le mura di questo isolamento. "Non è stata la politica ad abbattere il muro di Berlino, è stata l'informazione".

Per concludere, Leary deve essere l'unico uomo sul pianeta ad ispirarsi a Platone durante la progettazione del suo Software. È lui il vero eroe. È l'architetto dell'attuale illusione della comunicazione. Aveva delle idee ben precise: di una casa ideale, di una moglie ideale... ma purtroppo le realizzazioni concrete delle sue idee erano sempre leggermente imperfette. Oggi, con la comunicazione elettronica, le mie idee e le vostre possono avvicinarsi sempre di più fino a fondersi in un unico ideale. Credo che entro dieci anni chiunque potrà realizzare realtà virtuali a casa propria".



Sebbene nell'ultimo di casa sua Leary il dà una dimostrazione di *Intercom* versione IBM. Quando gli abbiamo chiesto lumi sul suo computer preferito, Leary il ha risposto che ne ha letteralmente una dozzina sparsi per casa. Gli piace l'Amiga per le possibilità grafiche e sonore e non vede l'ora di mettere le mani sul nuovo Amiga 3000.

Intercom è l'ultima realizzazione di Leary: un ambiente elettronico interattivo. "Stiamo cercando di arricchire il processo di comunicazione utilizzando le simulazioni e i computer", spiega Leary. Sottolinea come ci siano numerose difficoltà nella comunicazione perché non esiste un significato univoco della parola ma ognuno ne modifica il senso secondo come la utilizza.

proposito di *Intercom* non è solo quello di aiutare a comprendere il significato delle parole, ma di scoprire cosa realmente intende dire qualcuno nel modo in cui le usa. Per esempio, nel programma creativo *Intercom* potete trovare opzioni come "Preciso e Scientifico" oppure "Sicario e Burocratico" oppure "Buffo". In tutto il programma, il sono luoghi nei quali "rispararsi" e il avere valutazioni sul proprio grado di comprensione. "Non ci sono alti e bassi, il punteggio misura semplicemente il vostro tipo di comunicazione". Secondo Leary il più grande problema di comunicazione nel mondo sono quelli tra genitori e figli adolescenti (e probabilmente è un argomento su quale è molto aggiornato, al di là di Leary e sua moglie Barbara hanno proprio un figlio adolescente, Zachary). "Conta, adde, è tutto molto rudimentale", dice Leary, "ma attualmente posso andare tra i livelli di evoluzione: una parzialmente verbale, una su laser disc altamente interattiva (ed è per questo che siamo in contatto con la Pioneer) e un terzo, nel quale tutto si fonde in una Realtà Virtuale, anche se preferisco chiamarla Realtà e Variabile. In un certo senso, *Intercom* è Realtà Virtuale, ma composta solo da parole. Il telefono è un esempio ancora più efficace di questo tipo di realtà: voi state a Milano, ed io qui a Los Angeles, eppure possiamo comunicarci come se fossimo a portata di voce.

Quello che sto cercando di spiegare è la demistificazione del concetto di RV. È grandioso tenerlo in conto per mezzo di cuffia, ma noi possiamo creare un territorio elettronico dove due persone possono incontrarsi ed interagire. Oggi vedo il computer come un mezzo di comunicazione non differente dal telefono, con la differenza che mette in contatto non bocche e orecchie ma menti".

SOFTWARE DALLA KNOWARE

I programmi ideati da Timothy Leary sono disponibili alla posta tramite la Knoware. Il costo di vendita per corrispondenza della Futique. Per informazioni potete scrivere alla Knoware 11268 Ventura Blvd. Ste. 702, Studio City, CA 91604, U.S.A.

DRAGON'S FIRE



Il mondo magico ed incantato di Griffin il drago ti attende!

Combattimenti frenetici ed una azione di gioco coinvolgente, che si sviluppa su tre livelli in stile puramente arcade, completano questo superbo fantasy platform game.

E.A. Games

Per Commodore 64 / Amiga





NEWEL

via Mac Mahon, 75 • 20155 MILANO
tel. 02 323492 (solo Milano) • mattina 93580086
(solo ordini) • fino ore 18.00 33000036 (ordini
certi) • 3270226 (ordini con servizio tecnico)

**C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO
DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD
CERTIFICATI UNO AD UNO.
CONF. DA 50 PZ. L. 1200 CAD.
CONF. DA 100 PZ. L. 1000 CAD.
CONF. DA 500 PZ L. 900 CAD.
TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA**

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia! aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 mb

- 512k interna per amiga 500 L. 129.000
- 512k interna per amiga 500 + clock L. 149.000
- 1.5 mb interna per amiga 500 + clock L. 390.000
- 2 mb interna per amiga 500 + clock L. 490.000
- 4 mb interna per amiga 500 + clock L. Telef.
- 2 mb esterna espandibile a 8mb per a1100 L. 599.000
- 2 mb interna per amiga 2000 esp. a 8 mb L. 699.000
- 8 mb interna per amiga 2000 con 8 mb ram! L. 1.699.000

"MIDI"

**digitalizzatore
audio-stereo
pro-sound designer
gold v.2.
L. 175.000**

**INTERFACCIA MIDI
PROFESSIONALE
2 in - 1 out - 3 out 1.
79.000**

**Nuovo AGNUS 8372-A
L. 138.000
completo di istruzioni**

**tutte le ultime novità
software, originali
importazione
diretta!!!**

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 189.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 179.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 189.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 1,52 MB! L. 299.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5" 1/4 L. 299.000

MODEM PROFESSIONALI

Supramodem
300/1200/2400 band.
L. 339.000

Ora disponibile anche
interno per A2000 a sole
L. 299.000

Novità disponibili
modem HST 19200
HIGHSPEED, correzione
d'errore **L. telef.**

NOVITÀ ASSOLUTA

• novità per chi già possiede una
scheda xt per a2000

• turbo-xt L. 179.000
raddoppia la velocità del clock,
indispensabile.

• xt-ram 768k L. 279.000
porta la memoria della vostra
scheda xt a 768 su piastra madre.

• 386-sx power card L. 1.290.000
trasforma la vostra scheda xt in
una al-386sx a 16 mhz con 16kbyte
di cache-memory, aumenta la
velocità da xt fino a 12 volte,
predisposto per coprocessore 387-
sx. (straordinaria!!!)

• trackdisplay per amiga 2000 L.
169.000

utile novità segnalatore di tracce
per due drive a due hard, solo per
amiga 2000, semplice installazione.

• emulator
finalmente disponibile l'ultima
versione hardware dell'atari si
emulator per amiga 500/2000 per
una quasi totale compatibilità al
99% L. 399.000

• a-max II disponibile nuova
versione, ed upgrade per chi
possiede già la prima

• alimentatore professionale per
amiga 500 (disponibile) L. 125.000

**CON L'ARRIVO DELL'AUTUNNO
ALLA NEWEL ARRIVANO
FANTASTICHE NOVITÀ PER
AMIGA!!!**

un nuovo digitalizzatore a colori
professionale per amiga!
un nuovo genlock
semiprofessionale con effetti video
ad un prezzo eccezionale!!!
e decine di nuovi articoli richiedi il
nuovo catalogo newel disponibile
da metà ottobre, vi attendono
fantastiche novità e non
solo...?!!?!!

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

**TUTTI I PREZZI SONO
IVA 19% COMPRESA**



Licenza di far soldi

Pettegolezzi, accordi d'ogni tipo e soprattutto grossi, grossissimi assegni. Questo è l'andazzo di questi tempi ancor più del solito. Nella giungla di Hollywood i tamburi stanno rullando mentre gli interessati si preparano allo scontro all'ultimo sangue ai botteghini. Con alle spalle alcuni dei più astronomici budget degli ultimi anni le Majors sono balzate allo scoperto e si aggrano assetate di sangue. Tra cui anche il vostro, con i miei videogiochi.

Il vostro sangue perché il gioco che avete forse acquistato, su licenza di qualche film di Hollywood, porta qualche soldo in più nelle casse dell'enorme macchina cinematografica. E se pensate che le licenze cinematografiche siano roba d'altri tempi, credeteci: non avete visto ancora niente. Se volete capire ciò che bolle in pentola prestate orecchio al fam fam dei tamburi...

Proprio ora stanno dicendo "Occhio a Dick!". Dick Tracy, proprio lui. In qualche lussuoso ufficio con aria condizionata hanno emesso il verdetto: Dick sarà grande.

"Sì, sarà grandioso, un grande evento nel campo dei giochi su licenza", ci dice sorridendo Dick Lehrberg, agente della Mirrorsoft, sul bordo della piscina nella sua casa di Palo Alto. Prima c'è stata la serie TV. Poi una massiccia campagna rivolta al mondo dei videogiochi. Infine hanno puntato sui giochi da tavolo, i giocattoli, i cappellini e le T-shirt. Vedrete in azione tutto il peso e l'influenza della Disney dietro questa operazione: pubblicità, giochi, abbigliamento e perfino un al-



Flight of the Intruder, acquistata dalla Spectrum Robotics prima che vi mettessero le mani quelli della Paramount e presto distribuita dalla Mirrorsoft di Madonna.

Dick Tracy è solo una delle tante mega-produzioni che invaderanno le sale cinematografiche quest'anno. Il risultato sfocerà quasi certamente nella chiusura di almeno uno dei grandi studi di produzione per il semplice fatto che il numero dei cinema in giro e quello che e e vi sono troppi film che cercano di conquistarsi un posto al sole. È una lotta senza esclusione di colpi per conquistarsi le sale cinematografiche, l'incasso dei botteghini e il controllo di merchandising. Ed è per un aggiornamento su quest'ultimo punto che la Mirrorsoft è in linea con Lehrberg da Londra...

Cosa bolle in pentola Dick?

"Total Recall ammontava a 25 milioni di dollari lo scorso week-end. Stanno guadagnando posizioni."

"Troppo tardi. La Ocean l'ha spuntata per ora (seguono mirate e motivate invettive dai due capi della linea). E qual è la situazione per Predator II...?"

Bene, possiamo tagliare la conversazione ed informatvi noi direttamente sull'argomento. Si sono garantiti i diritti. Un Lehrberg palesemente gongolante ci porge un voluminoso incartamento. Si tratta di trenta pagine fittamente stampate che spiegano perché Predator II dovrebbe rivelarsi un grosso successo commerciale. La lunga esperienza di Lehrberg nel campo delle licenze cinematografiche (iniziata con Aliens alla Activision) lo ha fatto puntare subito al sodo, e ciò che ha visto in Predator II lo ha convinto ad acquistarlo.

"Nessuno può predire con certezza un successo, ma vi sono due fattori determinanti da tenere in considerazione. In primo luogo il regista: i suoi successi precedenti sono già una garanzia. Poi vi sono gli attori. Più nobi sono, maggiore il richiamo. Tutto il business ruota attorno alle esperienze precedenti."

Diamo un'occhiata alle trenta pagine ed in effetti si tratta di trenta pagine di curriculum, con un dettagliato resoconto delle esperienze di tutte le persone coinvolte nel film.

"L'altra cosa fondamentale, - aggiunge Lehrberg - è l'Alto Concetto."

Il cosa?

"In pratica si tratta di condensare tutta la trama del film in una singola frase. Prendete Total Recall per esempio. L'Alto

C'è dell'oro su quelle colline. Sul-le colline di Hollywood, naturalmente. K ha fatto un salto nella West Coast e ha costretto l'agente della Mirrorsoft a svelare i segreti sull'acquisizione delle licenze cinematografiche. Ecco tutti i "lucrosi" particolari...

MIRRORSOFT

Quattro licenze della Mirrorsoft stanno per invadere i vostri piccoli monitor quest'anno. Ecco la scollata:

BACK TO THE FUTURE II

Sono attese e brevissimo termine le versioni ST, Amiga e Spectrum, mentre la versione PC, C64 ed Amstrad dovrebbero seguire in agosto. Il film è ormai da tempo in tutti i cinema e la commercializzazione su videocassetta dovrebbe iniziare grosso modo al momento in cui leggerete queste righe.

BACK TO THE FUTURE III

Ambientato nel vecchio West alla fine del 1800, il film dovrebbe uscire (in America) in questi giorni. Il gioco è stato sviluppato dalla Probe e dovrebbe essere distribuito per Natale, in concomitanza alla distribuzione su videocassetta.

FLIGHT OF THE INTRUDER

Non una licenza cinematografica in senso stretto, ma il film uscirà grosso modo in contemporanea. La versione PC dovrebbe essere pronta a luglio, quelle su Amiga e ST subito dopo in ottobre.

PREDATOR II

Il film uscirà negli Stati Uniti a Natale e sarà successivamente distribuito in Italia in estate (spesso i film escono in Europa con un ritardo di sei mesi rispetto agli States).



Dick Tracy - presumibilmente anche sui vostri schermi



Concetto era: "Arriva su Marte" E' un sicuro vincente! O nel caso di Predator II il Predatore sbarca a Los Angeles e caccia gli spacciatori. L'Atto Concetto è molto importante."

LICENZA DI INCASSO

Una volta riconosciuto un possibile successo puntate alla licenza, non è così?

"Non se si tratta di A Spasso con Daisy per esempio" ci risponde Leiberberg ridendo. "Non bisogna dimenticare che il nostro pubblico è costituito in gran parte da maschi adolescenti o pre-adolescenti. A Spasso con Daisy potrà fare incetta di Oscar ma non raggiungerà mai la vetta nelle classifiche dei videogiochi."

"L'altro problema è il tempismo. Non si può prevedere con certezza da questi rapporti se il film sarà o meno un vero

DISNEY SI METTE A GIOCARE

Secondo Leiberberg la maggior parte delle compagnie cinematografiche non è molto interessata alla produzione di videogiochi. Ma vi sono delle eccezioni. "Fra le grandi case, sia la Disney che la Lucasfilm hanno intuito il polivalente e l'importanza di questo mezzo di comunicazione" dice Leiberberg. "La Disney ha allestito delle sezioni specializzate in giochi e si accinge a produrre software didattico e di intrattenimento. Dick Tracy raggiungerà sicuramente i vostri monitor, così come Duck Tales e Rescue Rangers. La Disney si è mostrata assai prudente, e a ragione veduta a mio avviso, nel produrre unicamente software per il mercato del computer, vendendo la licenza ad altri per la console."

La Lucasfilm è nel settore da un bel po' di tempo, e i lettori di Kappa dovrebbero conoscerne bene i giochi, dal vecchio Rescue on Fractalus, al recentissimo Loom e Indiana Jones.



Disneyland

GOOD FOR ONE ADMISSION
TO DISNEYLAND AND UNIVERSAL
USE OF ATTRACTIONS
(EXCEPT ARCADES)

Nº 637299

Alla Disney hanno sempre distribuito licenze con i loro nomi, personaggi come Topolino e Pinocchio. Fruttano alla società milioni di dollari ogni anno. Disney ha anche dato vita a la più stabilmente operante commercializzazione delle storie: due interi stati interamente dedicati a far rivivere l'esperienza disneyana. Disneyland in California; Disneyworld in Florida, con una terza in fase di costruzione alla periferia di Parigi. Ogni visitatore riceve un "Disney Passaporto" (mostrato nelle foto) ed può persino cambiare i propri soldi in dollari di Disneyland per effettuare acquisti.

LA GUERRA DEGLI INCASSI

Ogni giorno la rivista Variety registra l'andamento degli incassi delle sale cinematografiche e pubblica regolari statistiche. Ecco la situazione delle Top Ten relativa al periodo della nostra visita nel Regno della Celluloide:

FILM	MILS	SALE	MEDIA	TOT MILS	GG
Total Recall (Tri-Star)	25.533	2060	12395	25.533	3
Back to the Future III (U)	0.377	2025	5105	38.098	10
Bird on a Wire (U)	6.350	1963	3235	42.256	17
Pretty Women (BV)	4.755	1791	2655	126.741	73
Cadillac Man (Orion)	2.885	1878	1536	19.598	17
Fire Birds (BV)	2.611	2066	1202	10.168	10
Teen Mutant T (NLC)	1.953	1777	1099	121.026	66
Hunt for Red Oct (Par)	1.046	933	1522	112.256	94
Tales from Dark Side (Per)	.556	618	907	15.405	31
Joe vs the Volcano (WB)	.416	566	730	38.169	87

Chiavi di lettura:

FILM: (Società di distribuzione: U=Universal, BV=Buena Vista (Disney), NLC=New Line Cinema, Par=Paramount, WB=Warner Bros)

MILS: Incassi espressi in milioni di dollari nel week-end 1-3 giugno.

SALE: Numero di schermi ove si proietta il film.

MEDIA: Incasso medio per cinema.

TOT MILS: Incasso globale fino al 3 giugno.

GG: Numero di giorni di proiezione.



Back to the Future III - Nelle classifiche americane del film è al primo posto e la licenza è stata acquistata dalla Microsoft.

Total Recall (primo anche in Italia con il titolo Atto di Forza) è un successo strepitoso: ha incassato di più nei primi tre giorni di proiezione di qualsiasi altro film quest'anno e ha raggiunto la nona posizione nella classifica dei maggiori incassi nel primo week-end di proiezione di tutti i tempi, nonché il terzo posto nella classifica degli incassi nei giorni feriali, subito dopo Batman e Ghostbusters II. Anche Back to the Future III è andato molto bene, con grande gaudium della Microsoft.

La Ocean non può dirsi mol-

to soddisfatta dell'andamento di Fire

Birds, di cui forse hanno acquistato la

licenza. Dopo soli dieci giorni di

proiezione i suoi incassi cominciano a calare. Con film con costi che oscillano fra i 10 e i 60 milioni

di dollari e con un ritorno dal botteghino pari a solo il 60% dei costi, Fire Birds potrebbe rivelarsi un

bidone micidiale. Anche Cadillac Man non è andato molto bene e potrebbe forse rivelarsi il colpo

finale che spezzerà la schiena alla Orion nella lotta fra le Majors.

Ma potete scommettere che c'è dell'oro su quelle colline. Pretty Woman è stato un vero affare

per le Disney/Buena Vista e Total Recall, nonostante gli elevati costi di produzione (stimati oltre i

60 milioni di dollari), ha già incassato un mucchio di soldi in USA. Occhio ai registratori di cassa!

successo, ma non ci si può permettere nemmeno di aspettare. Un gioco richiede mediamente nove mesi di preparazione e, se si aspetta, quando apparirà il gioco nessuno si ricorderà più del film."

In materia di tempismo bisogna dire che alla Microsoft sono stati particolarmente fortunati con Flight of the Intruder. Alla Spectrum Holobyte capitolò fra le mani una copia del libro di Steven Coontz. Piaceva moltissimo e se ne assicurò subito la licenza: furono fortunati perché in seguito anche la Paramount scoprì il romanzo e decise di farne un film."

Se si riesce ad entrare nell'attimo presto, il tempo richiesto per la lavorazione del film dà possibilità alle software house di fare del loro meglio. Molti film richiedono almeno un anno di lavoro. Le riprese durano normalmente circa quattro mesi e bisogna preventivamente il doppio per il lavoro successivo alla produzione, ovvero effetti speciali, colonna sonora, montaggio e così via. Inoltre vi è anche una mole non trascurabile di lavoro di pre-produzione, come la scelta degli esattori e l'ingaggio delle star.

Grazie al lavoro di Leiberberg la Microsoft è ora ad un passo dalla commercializzazione di quattro licenze molto promettenti (vedi riquadro). Sono costate una fortuna (non ci sono dati ufficiali, ma le licenze normalmente costano dai 100.000 dollari in su) e vi è sempre una certa componente di rischio. Voi ed i vostri joystick stabilirete se hanno visto giusto ed una piccola parte dei vostri sudati risparmi volerà oltre Atlantico.

Nel profondo della giungla di Hollywood qualcuno intascherà il vostro obolo...

"L'industria cinematografica e quella dei videogiochi si avvicineranno sempre di più. I prodotti della Cinemaware rappresentano la prima tappa, ma presto il mercato delle console, con drive CD-ROM, aprirà orizzonti completamente nuovi."

Dick Leiberberg, agente della Microsoft

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi
nel frenetico divertimento dei giochi estivi...



Possibilità di gioco, da 1 a 4
giocatori (4 joysticks) con la
speciale interfaccia brevettata
da Genias.

**Sulle soleggiate spiagge,
da Rimini a Miami Beach,
l'incandescente azione
del Beach Volley per
il più entusiasmante
simulatore sportivo
arcade della stagione.**

Versione AMIGA
presto disponibile
per Atari ST
e MS-DOS

distribuito in esclusiva da:

SOFTEL sas

via A. Salinas, 51/B

00178 ROMA

tel. 06-7231811 fax 06-7231812





FILM

Il processo di produzione cinematografica è complesso e, a volte, coinvolge centinaia di persone e budget di decine di miliardi. Le principali fasi di lavorazione sono sette.

1. SOGGETTO

Sì, qualcuno deve sedersi di fronte ad una tastiera bollente - o ad un fresco beverage - e inventare il soggetto per un film. Potrebbe essere un adattamento di un lavoro già esistente, un libro, un programma televisivo o un personaggio famoso del quale si sono ottenuti i diritti (Flash Gordon, per esempio). Oppure un soggetto del tutto originale che serve a lanciare un attore. In ogni caso questa è la prima tappa dove il soggetto viene buttato giù sinteticamente per cercare il produttore.

Il produttore è probabilmente la figura più importante per questa prima fase di lavorazione; spetta a lui prima decidere se il progetto è realizzabile e poi darsi da fare per trovare i soldi ed organizzare il team di produzione.

Se il produttore ritiene valido il soggetto, probabilmente commissionerà un trattamento.

2. TRATTAMENTO

La persona che ha avuto l'idea del soggetto, in collaborazione con il produttore, lo riprende e lo amplia, inserendo dettagli come spezzoni di dialoghi e includendo ad esempio una possibile struttura per il film e lo sviluppo dell'azione.

3. SCENEGGIATURA/ STORYBOARD

Adesso è il turno dello scrittore che si occupa della stesura completa del film, inclusi tutti i dialoghi e le istruzioni nei dettagli. Questa stesura è nata come lavoro base per il film, ma è soggetta a cambi radicali nei particolari quando si inizia a girare. La personalità dello scrittore, infatti, è considerata qualcosa che nella lavorazione di un film può essere sacrificata!

Il produttore mostrerà la stesura al regista a cui desidera far girare il film che, a sua volta, la sottoporrà ai principali componenti dei cast perché scelgano il ruolo che vogliono interpretare.

La sceneggiatura è la base per i dialoghi. Se il soggetto e la sceneggiatura non sono tali da colpire una gran massa di persone, il film non verrà più realizzato.

Allo storyboard si lavora più avanti. Si tratta di una rappresentazione approssimativa "a fumetti" dell'intero film. Così si arriva alla

4. PRE PRODUZIONE

Prima che si cominci a girare il film, c'è l'enorme lavoro di preparazione. Si direbbe piuttosto l'invasione della Polonia!

Lo staff tecnico e gli attori, più le attrezzature, devono essere noleggiati. Scelti i luoghi per girare gli esterni, costruite le scene, preparati i costumi, fatte le prove ed un altro milione di cose, il tutto, si spera, rientrando nel budget. Anche le riprese devono essere pianificate attentamente; per questo esiste un apposito programma. Naturalmente ogni ritardo nel corso delle riprese - quando molte persone sono state scritturate e i costi sono elevati - potrebbe rivelarsi disastroso da un punto di vista economico.

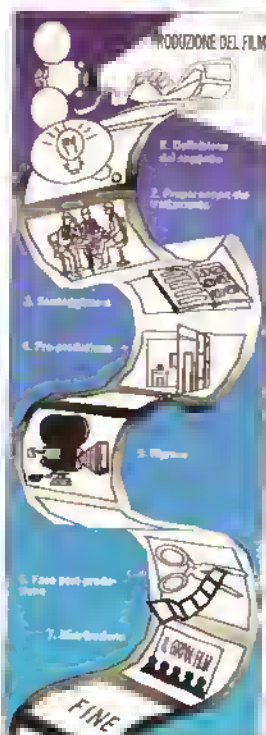
5. RIPRESE

A questo punto entra in azione il regista. Le riprese sono completamente sotto il suo controllo ed egli della legge, a meno che non abbia a che fare con attori

Produzione di Film

contro

Produzione di Giochi



famosi e "viziosi". In questo caso il suo ruolo è più vicino a quello di una baby sitter.

È durante le riprese che le emulsioni fotosensibili sono esposte alla luce e si entra in quella fase del processo di lavorazione che ci è più familiare: il tonfo della cinepresa e la recitazione degli attori.

Prima del ciak, le riprese sono state pianificate nei minimi particolari e il margine concesso agli errori è minimo.

Le scene vengono girate nella sequenza che permette il miglior utilizzo delle risorse. Sicuramente con una successione diversa dal prodotto finale che comparirà sul grande schermo. Motore, azione!

6. POST-PRODUZIONE

Effettuate le riprese restano al regista alcune migliaia di metri di pellicola inutilizzabile. È il momento di dare al tutto una veste organica aggiungendo effetti speciali e sonoro.

Il montaggio è importante quanto le riprese: e nella sala montaggio che un film può essere portato alle stelle o definitivamente rovinato.

7. STAMPA, DUPLICAZIONE, DISTRIBUZIONE.

Dopo tutto questo lavoro, la versione definitiva viene stampata, duplicata e distribuita nel cinema. La distribuzione è preceduta da un grosso lavoro di pubblicità e promozione.

Adesso lo spettatore può dire la sua - dopo una proiezione che dura 90 minuti o poco più - su qualcosa che probabilmente ha richiesto più di due anni di lavoro.

Silicio e cellululo



COMPUTER

Paragonata alla realizzazione di un film la produzione di un gioco per computer è un affare relativamente semplice, con una sua specificità e non esente da rischi e trabocchi vari. Poche società di produzione hanno un budget a otto zeri, nessuno lo ha a nove - almeno per il momento. Anche la produzione di un gioco può essere divisa in sette fasi.

1. SOGGETTO

Tutto di nuovo a far lavorare la fantasia. Qualcuno, mentre beve una birra al bar o sta giudando nel deserto del Nevada (beti, capital), viene folgorato da un'idea fantastica. Questa idea viene chiamata "concetto", buttata giù su un paio di fogli diventa un soggetto. Sebbene sia raro per una software house commissionare l'idea base di un soggetto, a volte può succedere. È il punto di partenza del gioco. Una cattiva idea produrrà un brutto gioco - non un'idea buona le probabilità di successo aumentano.

2. STORYBOARD/PROGETTAZIONE

Adesso è il momento in cui il word processor diventa incandescente e si inizia a pensare seriamente a come ampliare l'idea. Dopo un certo periodo di tempo, la consultazione con gli eventuali editori e molte profonde riflessioni, il risultato è un disegno dettagliato di tutta l'azione del gioco. Spesso comprende alcune schemate grafiche, uno storyboard (sebbene non sia la scheda dettagliata usata nella produzione dei film) o, più verosimilmente, una breve dimostrazione delle maggiori tecniche e/o grafiche del programma che saranno utilizzate nel gioco.

Se l'idea è di quelle buone e si possiede un team di programmatori per poterla realizzare, si possono cercare i finanziamenti esterni ed il committente.

3. CARATTERISTICHE TECNICHE

Ora il programmatore deve familiarizzare con il soggetto e dividere le fasi di programmazione del lavoro. Si tratta di un lavoro per persone disciplinate che è alla base del programma di lavorazione e dei tempi che il team deve rispettare se vuole tenerli buoni l'editore.

4. CODIFICAZIONE

Questa è la situazione che corrisponde alla ripresa cinematografica. Dura sei/nove mesi per un gioco di normale complessità o grandezza - sei/nove mesi durante i quali si è sottoposti a una costante pressione per l'esecuzione e la consegna. La programmazione di un gioco



può essere divertente, ma è anche un lavoro duro che richiede applicazione e autodisciplina. Il programmatore, il più delle volte, collabora alla realizzazione del gioco con altre persone, specialmente se si tratta di un multiformato. Tende in genere a lavorare su un solo computer.

5. GRAFICA E SONORO

Mentre qualcuno si occupa di scrivere il codice del gioco, ci sarà qualcun'altro che lavora alla parte grafica e qualcun'altro ancora che si occupa del sonoro. Il lavoro del grafico viene considerato il più importante. Una buona grafica infatti è difficile da realizzare. Quando si trova un ottimo grafico e consigliabile fargli delle buone offerte in modo da garantirsi in esclusiva il suo lavoro. Il sonoro è più facile da realizzare e in genere viene inserito alla fine del gioco. Quando tutte le macchine si limitavano a fare beep non c'era problema. Probabilmente quando le macchine e la memoria lo permetteranno inciderà maggiormente nel videogioco.

6. PLAYTESTING

OK, così il gioco è finalmente terminato. Ma è tutto a posto? Adesso un buon playtesting è quello che ci vuole. Naturalmente, la giocabilità sarà controllata costantemente dal gruppo dei programmatori e dagli editori nel corso del processo di sviluppo, ma tecnicamente, completato il progetto, le opinioni di utenti estranei al lavoro vengono prese in considerazione e commentate. E qui che semplici diletti, spesso non notati da coloro che sono troppo addentro al progetto, vengono rilevati.

È anche vero, purtroppo, che questo playtesting viene trascurato dalla maggioranza delle software house. Questo spiega in parte i difetti che compaiono nelle versioni in commercio dei giochi.

7. MASTERING, PROTEZIONE E PUBBLICAZIONE

La parte tecnica del trasferimento del gioco su disco, della sua protezione e duplicazione potrebbe da sola essere l'argomento di un libro, magari un po' noioso. Immaginate: bisogna fare delle copie del gioco per duplicarlo... quindi se la protezione è potente si creano problemi di duplicazione.

Dopo la duplicazione i dischi vengono collezionati e mandati nei magazzini - in attesa che il marketing e la pubblicità funzionino e gli ordini dei giocatori arrivino a manella (almeno così si spera). A quel punto, finalmente, si può giocare. Quando aprete la scatola, è passato probabilmente un anno da quando qualcuno ha avuto l'illuminazione. Ne è valsa la pena?

L'anno scorso gli spettatori americani hanno speso circa 5 miliardi di dollari per andare al cinema. È molto, ma se si mette assieme tutto il volume d'affari di videogame, coin-op, floppy e cartucce, viene fuori all'incirca la stessa cifra... Chi l'avrebbe mai detto? Sono entrambi affari colossali e, con l'arrivo della tecnologia CD, sembra che questi due settori dell'industria del divertimento si avvicinano sempre di più.

ide

K ha condotto delle ricerche super-segrete per mostrarvi il processo di produzione di film e di giochi per computer... e quello che hanno in comune.

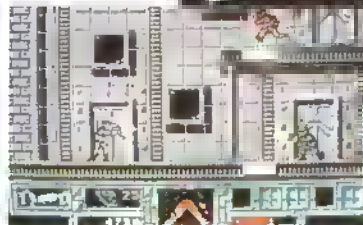
ATTO di FORZA

Preparatevi all'esperienza più eccitante di tutti i tempi. Rik Haynes recensisce il nuovo kolossal con Arnold Schwarzenegger su celluloidi, computer e console...

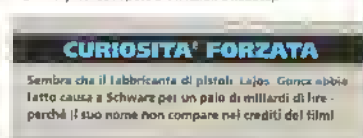
L'anno è il 2084. Il mondo è sopravvissuto alla Terza Guerra Mondiale. La Terra è governata da due blocchi contrapposti. Marte è stato colonizzato ed è sconvolto da agitazioni e disordini.

Sulla Terra, Doug Quid (interpretato da Arnold Schwarzenegger), un massiccio costruttore edile con una moglie bellissima, un buon lavoro e amici meravigliosi, viene ossessionato da sogni ricorrenti di un'altra vita: una donna misteriosa - sul pianeta rosso.

Ma si tratta di sogni, o è Quid stesso a far parte di un sogno? Cosa è reale e cosa non lo è? Senza preavvisi, la realtà quotidiana di Quid ha improvvisamente cominciato a vacillare: il mondo che gli è familiare e di cui ha speranza potrebbe assai tut-



Total Recall comincia a prendere forma sull'Amiga. Combinerà i lamenti presi da Inseparabile Mission e Robocop.



La versione per Spectrum 21 Total Recall sembra già buona. Con l'ha detta che i formati 1-bit sono ormai morti.



La versione per Spectrum 21 Total Recall sembra già buona. Con l'ha detta che i formati 1-bit sono ormai morti.



Arnold sta distruggendo il set di Atto di Forza. Ecco perché è costato 80 milioni di dollari.

ta una finzione. Quid scopre di non essere l'uomo che pensava di essere - ora deve viaggiare verso Marte per affrontare il mistero.

I problemi di Quid cominciano il giorno in cui va a visitare la Rakcall Inc., una agenzia di viaggi del tutto particolare specializzata nell'impiantare fantasia di viaggio nelle menti dei propri clienti. La sua fantasia è di visitare Marte, che domina ormai i suoi sogni. Durante l'esperienza con Quid, tuttavia, qualcosa va terribilmente storto. Una personalità separata che era stata temporaneamente bloccata dalla sua coscienza torna violentemente alla ribalta. I tecnici terrorizzati della Rakcall somministrano rapidamente dei sedativi a Quid e sopprimono ogni suo ricordo dell'episodio, addirittura dalla sua visita all'agenzia di viaggio.

A sua insaputa, Quid viene tenuto sotto sorve-



"La fantascienza è come un mondo di sogni popolato di enormi giocattoli."

Paul Verhoeven, regista di Atto di Forza

VITA SU MARTE

Il film Atto di Forza è stato girato nel Churubusco Studios di Mexico City. Là, su dieci enormi set, ha preso vita un mondo futuribile. Lo stile è stato determinato da una collaborazione fra Verhoeven, il responsabile della produzione William Sandell e il concettualista Ron Cobb. Verhoeven, da sempre un grande entusiasta della fantascienza, ha accolto con gioia la possibilità di ritornare al genere che aveva affrontato inizialmente con Robocop. Parla dell'esperienza che il regista prova per la fantascienza e di origine scientifica: Verhoeven è laureato in fisica e matematica e si appassiona a risolvere problemi tecnici.

Lavorare con gli effetti speciali mi spaventa e insieme mi affascina, dice. Il look creato dagli autori è futuristico e realistico nello stesso tempo e incorpora elementi scoperti esaminando materiali pubblicati dalla NASA su progetti di colonia su Marte.

Dice Sandell: La sensazione di una esperienza marziana totale rimandava ad un'architettura organica realizzata su rocce, Abilene e Seattle e che la gente vive nella roccia per proteggersi dalla pericolosa radiazione solare che filtra attraverso l'atmosfera rarefatta di Marte. È pratico e genera quel look di "prodotto di massa" che ben si adatta alla filosofia economica della colonia.

Tutta la realtà marziana è stata realizzata negli studi cinematografici di Churubusco da sei team di altri 360 operai diretti da Sandell. Enormi spazi sono stati riempiti da set che comprendono l'immenso polo nella spessa di Marte, il sudicio quartiere a luci rosse di Vanuville, il frenetico centro di trasporti di Marte e l'infinita rete di tunnel e catacombe sotterranee.



MICRO MAKER

Total Recall - la versione giocabile di *Atto di Forza* della Ocean è un gioco di piattaforme multi livello sullo stesso stile di *Robocop* e *Impossibile Mission*. La Active Minds ne ha scritto la sceneggiatura per la Ocean e sta sviluppando la versione per Spectrum, C64, CPC, Amiga e ST del gioco. *Total Recall* è il primo progetto di questo gruppo. Il programma dovrebbe essere disponibile a partire dalla fine di Ottobre.

Coordinatore generale:

DAVE COLLEY (Boss della Active Minds)

Programmatore Amiga/ST:

FRED O'ROURKE (Laser Squad, Scramble Spirits)

Programmatore Spectrum/CPC:

PAUL HOUBART (Highlander, Road Runner, Leaderboard)

Programmatore C64:

MIKE LYONS (Midwinter, War in Middle Earth)

Progettazione Grafik:

SIMON BUTLER (Robocop, Platoon, Renegade)

MARK JONES SENIOR (Grym, Renegade, Arkanoïd)

MARK JONES JUNIOR (Wizard, Dragon Ninja, Arkanoïd)

Musica:

DAVE WHITTAKER (Bak in the Future II, Shadow of the Beast, Xenon II)



È un duro... anche il film. Come ci ha detto Dick Leibel, se volete vedere come si spendono 10 milioni di dollari spesi bene non perdetevi la scena!



Schwarzenegger in scena d'azione... o in questa la scena!

FILM MAKER

Il film *Atto di Forza* è stato realizzato da alcuni dei tecnici cinematografici più famosi all'attuale in circolazione. Questi e molte altre avventure fantascientifiche si basano sul racconto di Philip K. Dick *We Can Remember It For You Wholesale*. *Atto di Forza* è un film della Carolco a uccidi in Italia per Natale. Da non perdere!

Protagonista:

ARNOLD SCHWARZENEGGER (Terminator, Codice Magnum, Predator, Dantoi)

Ragioni:

PAUL VERHOEVEN (Robocop, L'Amore a 11 Sanguis, Il Quarto Uomo)

Produttore:

BUZZ FEITSHANS (Rambo, Rambo II, Rambo III)

Sceneggiatori:

DAN O'BRIEN (Alien, Il Ritorno dei Morti Viventi, Tuono Blu)

GARY GOLDMAN (Grasso Guale e Chinatown)

Comi attualità:

RON COBB (Allans, Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo, Ritorno al Futuro)

Effetti Speciali:

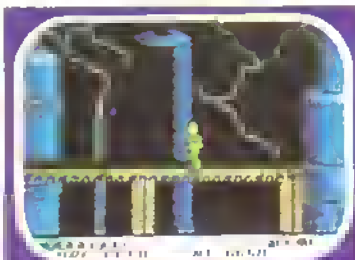
DREAM QUEST IMAGES (Abyss, La Morsa, Grenline)

Progettazione Creature e Trucco:

RDB BOTTIN (La Cosa, Robocop, Guerre Stellari)

Musica:

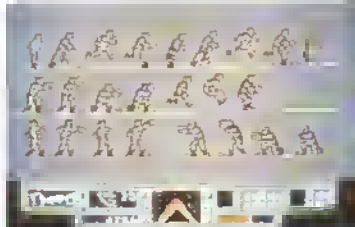
JERRY GOLDSMITH (Poltergeist, Star Trek, Il Pianeta delle Simmie)



Due immagini dalla versione di *Total Recall* per Nintendo della Acclaim. Sicuramente vanderà parecchio, ma la nostra impressione è che il gioco della Ocean sia nettamente superiore.

glianza. La gente che lo bene sott'occhio teme che il viaggio alla *Reckall* abbia sbloccato dei ricordi potenzialmente dannosi e decide che l'uomo deve essere eliminato. Sconvolto, Quaid scopre di essere braccato. Mentre cerca di sfuggire ai suoi inseguitori, gli viene mostrata una videoregistrazione della sua immagine speculare. "Preparati a una bella sorpresa," gli dice, "Tu sei tu. Tu sei me."

"Una fantastica odissea futuribile di auto-scoperta animata da umorismo e azione, *Atto di Forza* (*Total Recall*) è un film da non perdere. La presenza di Arnold Schwarzenegger e la regia di Paul Verhoeven, già regista di *Robocop*, sono una garanzia, di certo non vi addormenterete a metà film!"



Alcuni fotogrammi del movimento della spinta grottesca del gioco in versione Amiga

NUMERO UNO?

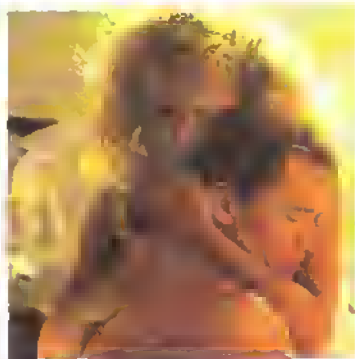
La Ocean punta moltissimo su *Total Recall*, considerandolo uno dei possibili numeri uno del periodo natalizio. Proprio per questo la programmazione è curata con particolare attenzione nel tentativo di produrre un gioco di qualità che possa accattivare le simpatie di tutti i videogiochi amanti (e non) di Arnold Schwarzenegger.

Le specifiche del gioco sono impressionanti e la Ocean potrebbe avere tra le mani uno dei possibili best-seller del 1990. Ecco:

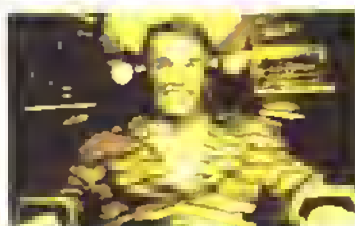
- Cinque livelli e oltre 200 schermi
- Possibilità di collezionare icone - quali maschera, congegni ed ologrammi, valigetta, passaporto - prima di uscire da ciascun livello. Inoltre possibilità di raccogliere altri oggetti per ottenere munizioni extra, salute, maggiore potenza di fuoco, armi a punti bonus.
- Armamento d'ogni tipo tra cui Armi da fuoco Mitach e Fucili Laser.
- Schermi digitalizzati ed estratti sonori presi dal film.
- Presentazione in stile cinematografico.
- Grafica che combina immagini digitalizzate con sequenze da "fumetto".
- Introduzione musicale di David Whittaker di oltre 100 K (solo su 15-bit).

"È una storia realistica che mina alla base la concezione degli spettatori sui confini tra realtà e immaginazione"

Paul Verhoeven, regista di *Atto di Forza*



Sarà un duro, ma è anche un gran lavoro. Almeno questo a quel che pensa sua moglie. Ma alla fine lui le chiederà il divorzio... con un proiettile.



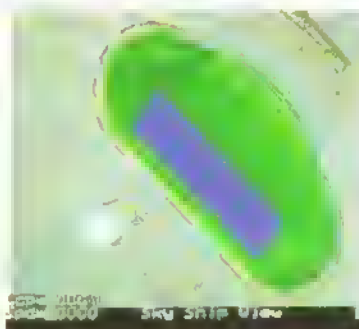
I CREATORI PER CONSOLE

Negli Stati Uniti la Acclaim sta producendo una versione di *Total Recall* per la console Nintendo. "I giocatori intraprendono il ruolo di Quaid, il personaggio di Schwarzenegger: a intraprendono battaglia mozzafiato, incontrano una moltitudine di antagonisti mentre raccolgono una serie di ostacoli e armi necessarie per la battaglia finale su Marte." *Total Recall* sul Nintendo è disponibile in America dalla fine dell'estate.



EXCLUSIVE

DAYS OF



PC Visione del circuito e "volo d'uccello", il gioco include cinque circuiti: Atlanta, Phoenix, Talladega, Charlotte e la pista NASCAR più famosa: Daytona Beach. Sposta sulla costa della Florida, la famosa curva di Daytona fuoristrada con la torre estratta dal lago che si trova al mezzo del circuito.



AMIGA Viaggiare a 300 kmh è uno spettacolo. DAYS OF THUNDER ha molte possibili "viste" selezionabili dal giocatore: dal dirigibile, in prima persona, di fianco, dalla tribuna... La vista qui riportata è stata soprannominata "vista Tom Cruise" dal pilota "personale" della Mindscape, Jean Paul Iohann.

SPLENDIDO PER GAMEBOY

Days of Thunder nella versione Gameboy è assolutamente splendido e tecnicamente superiore a qualunque altra cosa vista su Gameboy. Un mix in prima persona di vettoni rapidi e sprite dettagliati, la versione capolavoro per Gameboy è stata programmata per la Mindscape dalla regina delle ditte inglesi di sviluppo di software, la Argonaut Software. Tra i precedenti successi di questa casa specializzata in giochi 3D ci so-

Mentre la MINDSCAPE si candida per la pole-position con la sua nuova simulazione automobilistica ispirata all'ultimo film di Tom Cruise, K si lancia in pista per un test esclusivo...

no Staghider e Staghider II. Il programmatore di Days of Thunder versione Gameboy, Steven Dunn, è un veterano dello Spectrum ed è il responsabile delle versioni Spectrum di Virus, Staghider II ed Hammerfest. Attualmente ha appena completato il gioco-rompicapo Loopz, un altro titolo per Gameboy della Mindscape. Dunn utilizza un sistema di sviluppo creato dalla Argonaut appositamente per il Gameboy - un kit estremamente flessibile che può adattarsi ad ogni altra console. Il gioco presenta una grafica ibrida con vettori 3D e sprite bidimensionali che rappresentano le automobili. Questa è la base per un gioco stupefacente che scorre ad una velocità veramente - se ci permettete il termine - ibrida. Inoltre, nulla viene tolto alla giocabilità. È possibile entrare ai box in qualsiasi momento della corsa o collegare due Gameboy e sfidare un amico in un testa a testa. Jez San, boss della Argonaut, ha dichiarato: "Days of Thunder in versione Gameboy è stato progettato anteposando a tutto la giocabilità. È rapido e la prospettiva in prima persona è una novità assoluta per un titolo Gameboy. È molto divertente da giocare". E quanto tempo è occorso alla

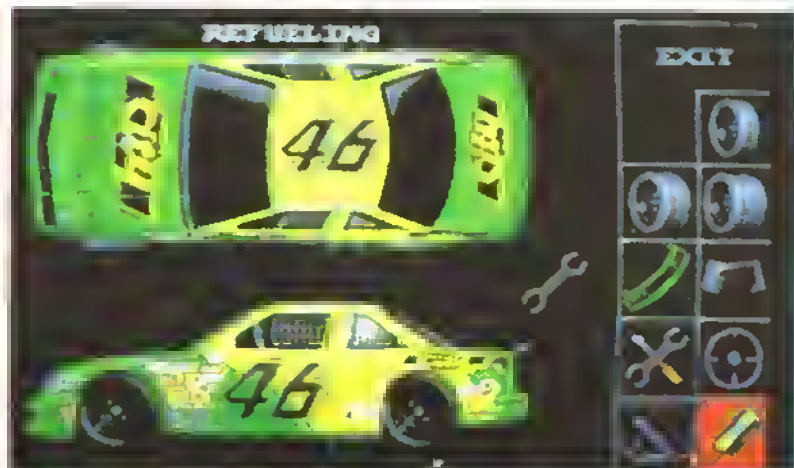


ST Bang. Dopo una determinata quantità di giorni, siete fuori gioco.

Argonaut per tracciare i nuovi confini delle possibilità del Gameboy? Appena tre mesi! Non perdeva la versione in esclusiva di Days of Thunder versione Gameboy sul prossimo numero di K...

CURIOSITA' TONANTI

- Il compenso di Tom Cruise per Giorni di Tuono ammonta a nove milioni di dollari.
- Il co-protagonista, Robert Duvall, ha diretto due film durante la sua carriera cinematografica: We are not the Jet Set nel 1977 (un documentario su una famiglia del Nebraska) e Angelo, my Love (il ritratto di una comunità zingara newyorkese) nel 1983.
- Mike Slattery (uno dei meccanici del box di Tom Cruise) non è un attore professionista. Slattery ha lavorato con la Hendrick Motorsport per tre anni ed attualmente lavora per la Kodak di Ken Schrader. Ha aiutato ad istruire gli attori e le comparse nel non facile compito di essere un meccanico nell'automobilismo di professione.
- I produttori di Giorni di Tuono, Don Simpson e Jerry Bruckheimer, hanno prodotto anche Flashdance, Beverly Hills Cop I & II e Top Gun.
- Benjamin Fernandez, l'art director, in precedenza ha lavorato sul set del Dottor Zivago di Conan il Barbaro.



ST Tutti al box. Cambiare le gomme, sistemare il motore, aggiustare i freni, fare il pieno di carburante... E, naturalmente, pulire il parabrezza!

PIANO DELLE USCITE

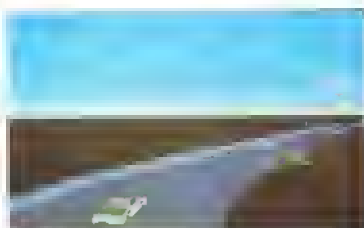
AMIGA	L.49000d	USCITO
ATARI ST	L.49000d	USCITO
PC	L.49000d	USCITO
SPECTRUM	prezzo nc	IMMINENTE
C64/128	prezzo nc	IMMINENTE
AMSTRAD	in sviluppo	
NINTENDO	prezzo nc	IMMINENTE
GAMEBOY	prezzo nc	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		



THUNDER

NON DIMENTICATEVI IL POPCORN

Giochi di Tuono versione grande schermo uscirà per Natale. Si tratta di un film di pura evasione, dalla trama prevedibile ma divertente, destinato soprattutto ai teenager e al grande pubblico. La gente sarà colpita dalle auto ultraveloci, dalle bellissime donne e dalle sfide virili. L'interesse delle ragazze sarà ovviamente risvegliato da Tom Cruise. Se Top Gun vi ha entusiasmato, probabilmente non sarete delusi da Giorni di Tuono. È il classico film da guardare insieme alla ragazza (o al ragazzo) in un nebbioso sabato pomeriggio, con popcorn e Coca Cola a portata di mano.



AMIGA Non correte troppo in curva. Tutti le vetture del gioco sono intelligenti, ma due in particolare sono programmate sul modello di due personaggi del film, Bowdy Burns e Russ Wheeler. Atteniti a questi due: hanno l'abitudine di arrischiare sempre prima a secondo...



PC A tutta velocità verso le tribune mentre una nuvola di sabbia. È possibile alzare il livello grafico del PC per adattare il gioco a macchine meno potenti, ma parecchi dettagli altoparlanti si perdono per strada. La versione PC è stata programmata dalla Argonaut Software per la Mindscape.

"Days of Thunder è essenzialmente Top Gun con le macchine da corsa".

Geoff Heath, direttore della Mindscape International.



AMIGA Parafango contro parafango: del resto a una corsa per uomini che non devono chiedere mai. È possibile collegare due Amiga (o anche un Amiga e un ST) per una gara leste a testa. Le versioni Amiga ed ST sono state sviluppate per la Mindscape dalla Creative Materials.

"Correre non è diverso dal recitare. Non potete pretendere di entrare in scena dal nulla ed arrivare subito primi"

Tom Cruise

NASCAR (National Association for Stock-Car Auto racing). La prima competizione ufficiale NASCAR fu la "Waters 160 a Daytona Beach, il 15 febbraio 1948.

BEAR GREASE (grasso d'orso). Termine colloquiale che indica la sostanza con la quale si liovigano piccole incrinature o buchi sulla carrozzeria dell'auto da competizione.

SITE (1) Regolare la distribuzione del peso dalle mani hinc sulla quattro ruote. (2) Tappa di una gomma sulla superficie di gara.

COMPOUND (mescola). Formula specifica della composizione della gomma. Diffare i tipi di pista richiedono gomma differenti.

DOWNFORCE. Pressione esercitata dall'aria sulle macchine durante una corsa.

DRAFTING. Strategie di corsa che vede due o più macchine procedere in file a brevissima distanza. La macchina in testa produce un vuoto d'aria alle sue spalle che aumenta le prestazioni della vettura immediatamente successiva.

EIRL (Escepi in Rore l'Ance - Ironia in Reri Capi). Espressione che indica il diritto delle NASCAR di applicare le proprie decisioni anche quando il regolamento non lo prevede.

LABRICATOR. Un componente della squadra il cui compito è la realizzazione di parti dalla vettura come portiere, ruoti, maniglie parafango, ecc.

GROOVE. Il percorso migliore in una pista di gara.

JACK THE BEAR. Termine utilizzato quando una vettura è al massimo dell'efficienza.

PUSHING. Caratteristica di una vettura il cui muso tende a puntare verso il bordo all'esterno in una curva molto stretta.

RAGGED EDGE (guidare sul bordo ruvida). Spingere una macchina ai limiti della sua stabilità, sia in corsa che durante le prove di qualificazione. Superare questo limite può risultare in una perdita di controllo.

RAGIONEVOLE SOSPETTO. Sa un ragionevole NASCAR ha un "ragionevole sospetto" che un concorrente, un meccanico o altri fanno uso di droghe, questi possono essere sottoposti ad un controllo medico.

COMBINAZIONE AZZECCHATA. Fase rari unifica che spiega perché un pilota o una squadra hanno vinto la competizione. Include abilità, giusta messa a punto del motore, corrette regolazioni dei freni, giusta distribuzione del peso, ecc...

SCUFF (i troscicati). Gomma già utilizzata per una corsa che viene messa da parte per essere inutilizzata.

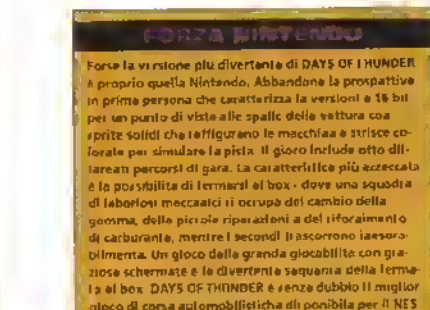
SUNGSHOT (l'onda). Manovra effettuata da una vettura attualmente in "drafting" (vedi); consiste nello scattare bruscamente e da destra o a sinistra e approfittare della brusca accelerazione causata dallo spostamento d'aria per prendere il comando.

STICKER (etichetta). Una gomma non ancora utilizzata. Il termine deriva dall'etichetta dei lubrificanti ancora incollata su di essa che descrive il tipo di gomma, il prezzo, ecc...

STROKING (lisciare). Detto di un pilota che volontariamente corre nelle ultime posizioni per evitare di logorare i freni, gomme e/o l'intero equipaggio.



AMIGA Beh, è stato un tantino. Non è però il caso di abbatterli. La grafica della versione Amiga è stata realizzata da Herman "Weird Dreams" Sarrano e Lloyd Baber.



NES Il mondo di Top Gun è troppo colorato e il controllo è troppo alla vecchia scuola.



NES Nuova prospettiva per il Nintendo.

LEADER
ELECTRONIC PUBLISHING

MicroStyle

THE COMPETITION'S OVER AND HERE'S THE WINNER

Andreas Brehme è il vincitore, Finali Coppa del Mondo, Luglio 1990.

La Microstyle presenta il suo vincitore, Autunno 1990.



Italia '90. Italy 1990. World Cup Soccer '90. Bel ricordi. Il gioco più grande del mondo, portato al tuo piccolo schermo per un mese. Ora è il tempo di distinguersi dalla massa e di volare in alto, dove avvengono le azioni vere,



Afferri con forza la palla, e passala con decisione all'ala. E, poiché lui arretra completamente, tu devi correre all'impezzola giù, a metà campo e ritornare al tuo posto.

La palla attraversa il campo, alta sopra la difesa, e tu distendi le tue gambe fino al limite. Un solo balzo e tu li lasci volare, perché la palla si staglia nel cielo davanti a te, e con forza la lanci verso l'angolo facendola sibitare....

International Soccer Challenge è visto dal giocatore dal campo, e offre un'azione tridimensionale veloce facilmente controllabile.

Gioca nella posizione di un vero goleador, come centrocampista o come difensore irremovibile, procurando i passaggi al tuo computer super intelligente.

Detta il tuo stile di gioco, utilizzando il lavoro di squadra per perfezionarla controllando tutti gli undici uomini.

Dirigi complicate manovre come rimesse laterali, calci d'angolo e lanci liberi.

Gioca nelle finali della Coppa Mondiale, come un membro delle sedici migliori squadre prese da tutto il mondo.

International Soccer Challenge: farà piangere di gioia Gascoigne, emozionare Maradona e strappare i capelli a Gullit.

Disponibile presto per AMIGA, ATARI ST e IBM PC.

**INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE FROM
MICROSTYLE - IT'S A WHOLE DIFFERENT BALL GAME !**



rovo

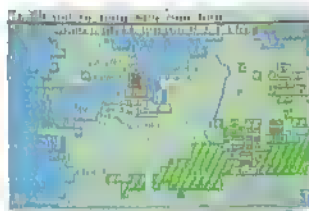
su



chermo

ASSENTI GIUSTIFICATI...

Non tutti i giochi vengono recensiti ogni mese. Ovviamente dobbiamo fare delle scelte e qualche prodotto poi non trova più spazio tra le nostre pagine. Questo, o volte, ci dispiace soprattutto quando pensiamo che un gioco meriti più attenzione. È il caso, ad esempio, di *UMS2* qui a fianco. D'altronde abbiamo già fatto un'esauriente anteprima della versione di produzione il numero scorso e la versione finale differisce di così poco che non c'è nient'altro da aggiungere se non il K-voto. Altra volta invece preferiamo lasciarli fuori perché non opporremo che appaiano in KI. È il caso, ad esempio, di *Back To The Future II*.



UMS II - anteprima su K 20 - Il gioco è veramente come avevamo sperato che fosse. Un "must" per i fan del wargame. Nella nuova avventura non dovete aspettare tutto quel tempo per avere la vista in 3D del campo di battaglia (che rallentava il gioco e oscurava la visuale). Uscito per 16-bit, UMS II si merita un voto di 915 e il titolo di K-gioco.

Back To The Future II - BTFF II è una delusione. Francamente, abbiamo pensato che era meglio usare lo spazio per parlare di giochi che lo meritavano, invece di fare un elenco della cose che non andavano in BTFF II. Aspettatevi comunque che venga migliaia di copie nonostante la scarsa giocabilità. I livelli ripetitivi, le scadenti scene rompicapo e il poco ispirato intermezzo di picchiaduro.



K-VOTO!

Ciascuna recensione include anche una nuova curva CIP (vedi la basso a destra) e i "Riquadri Variabili" che danno informazioni specifiche sull'implementazione per ciascuna versione. Questi riquadri contengono voti relativi a:



- Valore azzeccato multi-livello a scorrimento parallelo
- Baccanti affetti sottori
- Baccanti affetti sottori
- Baccanti affetti sottori



- Limitato utilizzo dagli oggetti
- Carriamenti troppo frequentati
- Strane combinazioni di colori

ECCO...IL BETA TEST

Fino a oggi i giochi non finiti venivano presentati come Anteprima - da come speciali nelle pagine di attualità che all'interno della rubrica delle Prove su Schermo. Ora abbiamo pensato di espandere l'idea dell'anteprima introducendo il Beta Test - recensioni di giochi non ancora finiti ma sufficientemente giocabili da permetterci di farci un'idea e di valutare se hanno dei numeri, in questo modo non ci scapperà neanche un gioco: o come Anteprima, o come Beta Test o come Prova. Lo Schermo ci sarà sempre una fase del suo ciclo di produzione adatta a essere raccontata su K.

MARCHI DI QUALITÀ

K vuole premiare le infazioni a gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto li ha colpiti per il suono, la grafica e l'originalità lo segnaliamo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 800 e un classico, consigliamo senza esitazioni.

L'originalità non è cosa facile da trovare di questi ed è doveroso che quei titoli che portano qualcosa di nuovo all'universo dei giochi.

Uno dei fattori che a noi subito è la grafica. I giochi che vi strabillano per lo splendore della loro schermata al meritano questo marchio.

Il suono è a volte spesso dimenticato - ma può essere anche un'abitudine. K premia i giochi che si rifanno alla musica ed affetti

LE PROMESSE DI K...

1. K è DIVERSO A differenza di molte riviste, K recensisce SOLO giochi finiti. Se è necessario, a livello di quello che accadrà nel prossimo. Le eccezioni sono indicate chiaramente dalla dicitura ANTEPRIMA in alto sulla pagina e non vengono valutate con il K-Voto. Per essere sempre più aggiornati, da questo mese troverete una sezione - BETA TEST - che valuta i giochi in fase di ultimazione (vedi in basso a sinistra).

2. K è DEFINITIVO Ciascun gioco è stato testato accuratamente. Se lo accettiamo in bug o altri difetti, ci rivolgiamo immediatamente alla casa di software per spiegazioni. Quando è possibile, vi daremo più della semplice recensione. Includendo analisi, comparazioni e informazioni tecniche.

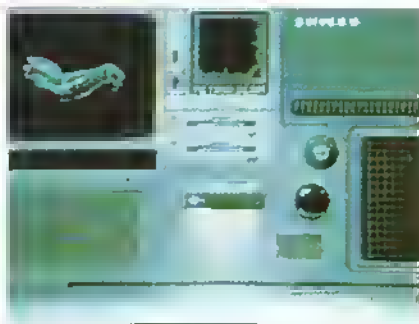
3. K è AFFIDABILE Tutti i voti sono calcolati alla stamperia. Potete farvi affidamento al momento dell'acquisto. Non soltanto. Insieme con il valutato solo i giochi finiti, ma facciamo in modo che i voti siano approvati dalla squadra di recensioni di K. I giochi li mettiamo a data prova prima di dare il nostro giudizio.



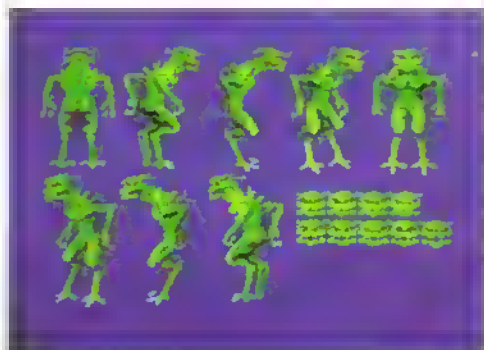
La CIP - Curva d'interesse previsto - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione. La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di aderenza che lascia a scatenare nei giochi da dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. La CIP però rivela molto di più che il vostro livello d'interesse in ciascuna particolare momento. Ad esempio, un alto valore in corrispondenza del minuto significa che il gioco ha una grafica stupenda e vi entusiasma fin dall'inizio. I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e giocare. Infine ci sono i valori mese e anno. Più un gioco li mantiene alto in questa categoria, più merita i vostri giudizi risaputi.



CORPORATION



I personaggi possono essere facilmente salvati per un utilizzo successivo grazie a un comodo comando di Save.



Questa è la piccola creatura che state cercando di alimentare... non è carina?

La CORE DESIGN parte per uno splendido viaggio nel mondo della Cibernetica

I giochi di ruolo vanno e vengono e alcuni lasciano un ricordo migliori di altri. *Dungeon Master* dell'americana FTL è stato probabilmente il gioco che più ha influenzato il genere e che ha riscosso i commenti più favorevoli, ma ormai comincia a denunciare il peso degli anni. Recentemente sono apparsi uno o due giochi pretendenti alla corona del migliore e che vengono menzionati e *Xenomorph*, il gioco di fantascienza di moda. Ma tutti questi pretendenti stanno completamente offuscati dal primo gioco della Core Design, la società responsabile di *Phylos* e del gioco di ruolo *Phylos* di prossima uscita, entrambi pubblicati dalla Microprose.

Corporation è un gioco tridimensionale di esplorazione, combattimento e soluzione di enigmi secondo l'ormai consolidata tradizione di DM ma superiore da ogni punto di vista a tutti i suoi predecessori.

La Universal Cybernetics Corporation è l'equivalente nel ventunesimo secolo dell'Amstrad. La UCC ha fatto per la robotica ciò che Alan Sugar ha fatto per l'hi-fi, la videoregistrazione e il computer. I suoi tre modelli per l'uso domestico, agricolo ed industriale hanno avuto un grande successo

ed una vasta diffusione rendendolo un gruppo importante nel panorama economico mondiale.

Come la maggior parte delle "corporation" anche la UCC ha i suoi segreti. Alcuni dati recenti indicano che la UCC potrebbe essere coinvolta in ricerche biogenetiche per la creazione di una perfetta ed inarrestabile macchina da guerra. Se così fosse queste ricerche dovrebbero essere sospese, anche con un eventuale ricorso alla forza. Entrare nella fabbrica alla ricerca di prove provocherebbe la sospensione della produzione con contraccolpi sull'intera economia mondiale. Bisognerebbe quindi adottare un approccio diverso al problema.

Questo approccio siete voi nei panni di un agente della sezione Libria (a indicare che l'equilibrio è la qualità fondamentale della Libria infatti significa bilancia) facente capo a un'agenzia di spionaggio internazionale.

La vostra missione consiste nell'entrare di nascosto nel palazzo della UCC e riuscire a prelevare un esemplare della creatura da presentare come prova per convincere la UCC ad abbandonare il progetto.

All'inizio del gioco si viene accolti da una bellissima sequenza d'apertura che provvede subito a catapultarvi nell'atmosfera del gioco. Quindi appare lo schermo di selezione degli agenti. Si può scegliere tra quattro uomini (due uomini e due donne) e due androidi. Ovviamente la strategia da utilizzare varia a seconda che si scelga di controllare un umano o un androide, ma ogni singolo agente possiede a sua volta delle abilità individuali che lo differenziano dagli altri. Bisogna perciò adottare una tattica che permetta di sfruttare al meglio i vantaggi e di compensare le debolezze.

Usciti dallo schermo di selezione ci si ritrova dentro un ascensore sul tetto del palazzo della corporation ed è qui che comincia il divertimento. Si viene subito



Un fastidioso robot di servizio è vittima di un agente del governo facile.

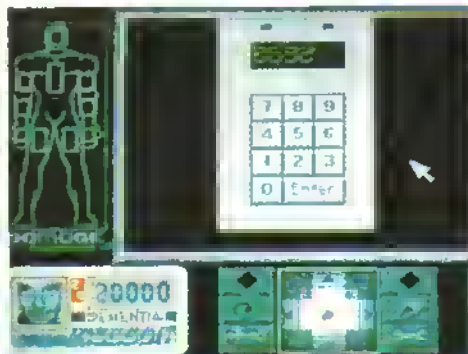
Usciti dallo schermo di selezione ci si ritrova dentro un ascensore sul tetto del palazzo della corporazione ed è qui che comincia il divertimento. Si viene subito colpiti dall'ottima grafica tridimensionale e dall'uso realistico di luci ed ombre. L'illuminazione è veramente la cosa più affascinante: i muri scompaiono nell'oscurità e dove è presente una fonte di luce l'area circostante appare più intensamente illuminata. Questo contribuisce a migliorare l'atmosfera del gioco diversamente dall'illuminazione piatta e uniforme di altri giochi di questo tipo.

La sorpresa successiva consiste nel movimento del personaggio. Quelli degli altri giochi di ruolo sembrano quasi scivolare sullo schermo mentre questo personaggio, quando cammina, dà luogo ad un appropriato ondeggiamento del campo visivo. Si può anche passare in modo molto fluido da un procedere circospetto ad una corsa ed è molto semplice curvare (piuttosto che dover camminare lungo un corridoio e poi girarsi di novanta gradi). Il sistema di movimento è senza dubbio il migliore che ci sia capitato di vedere finora.

Il movimento all'interno del complesso è garantito dalla presenza di ascensori e porte, alcune delle quali



Questi sono alcuni degli oggetti contenuti nel gioco. I cilindri contengono gli embrioni che state cercando.



Alcune porte possono essere aperte soltanto con una combinazione numerica. Con un po' di tempo è possibile decodificare il numero non ne avete di tempo da buttare.

sono fornite di tastiere numeriche. Uno speciale sistema luminoso rende possibile decifrare il codice, ma è possibile anche trovare un decodificatore elettronico per aprire automaticamente.

L'ostacolo più fastidioso non è rappresentato solo dalle porte, ma soprattutto da un efficace sistema di sicurezza. Elementi fissi quali videocamere a circuito chiuso e raggi infrarossi possono essere eliminati agevolmente con il laser (nel caso riuscite a trovarli). Purtroppo non è altrettanto semplice liquidare il personale e i robot di guardia po-

ché prima sparano e poi non fanno domande. A seconda di dove si viene colpiti si possono determinare semplici danni o invalidità permanenti. Per esempio, se si viene colpiti ripetutamente alla mano si possono perdere frequentemente gli oggetti o veder diminuire la capacità di manipolazione degli stessi.

Se si ha necessità di tirare un po' il fiato conviene cercare la scatola dei fusioli per mettere fuori uso il sistema di sicurezza e di illuminazione (non prima di aver trovato l'interlocutore di immagine o gli occhiali da mirairossi). È poi fortunata possibile distinguere gli oggetti molto vicini nel buio ma in questo modo non si riesce a preservare la pellaccia per molto tempo.

La manipolazione degli oggetti e il movimento in Corporation vengono effettuati in maniera logica e funzionale. Risulta infatti molto semplice trascinare gli oggetti dalle tasche alle mani e viceversa anche se si devono riprendere in tutta fretta (non c'è nessun bisogno di passare attraverso schermi d'inventario differenti).

Le creature in attesa, responsabili di tutta la confusione, sono davvero ben curate e, come tutti i personaggi di Corporation, sono ben animate e definite in modo realistico. Non basta tutta la va uccidere questi mostri verdi, è necessario infatti arrivare agli embrioni per sconfiggerli definitivamente e vincere il gioco.

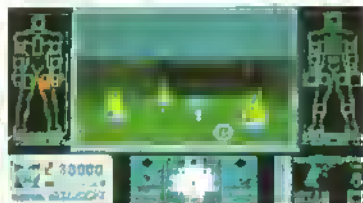
Corporation è destinato a essere uno dei migliori giochi di ruolo del momento. È indubbiamente il più realistico fra quelli finora apparsi e, di conseguenza, quello più denso d'atmosfera. Come se non bastasse, esiste un perfetto equilibrio tra enigmi da risolvere, area da esplorare e combattimento da affrontare che rende il gioco adatto a vari tipi di giocatori. In conclusione un vero gioiello che non può e non deve mancare nella vostra collezione.



L'intensificatore d'immagine mostra le emanazioni di calore negli oggetti circostanti.



Ecco una delle numerose armi che fanno parte del superfornito equipaggiamento del gioco.



Tutti gli oggetti in Corporation sono disegnati magnificamente con una cura particolare dedicata all'illuminazione.

GIOCHI PERSONALIZZATI

Oltre ad essere un gioco superbo Corporation è anche il primo gioco che permette di utilizzare ciò che si potrebbe rivelare una nuova moda, i protagonisti personalizzati. C'è sufficiente spedire la propria copia alle Core escludendo una fotografia ed alcuni dettagli personali; questi saranno inseriti nella copia personale del gioco. Il proprio volto apparirà sulla carta d'identità nell'angolo dello schermo insieme al nome e le abilità del personaggio rifletteranno quelle del giocatore. Anche l'altezza del campo visivo verrà adattata alla vostra altezza. Questo sì che significa penetrare realmente nel gioco.

SUPREMACY

Sperduto da qualche parte, nelle più remote regioni dell'universo, un essere orribile e malvagio vi aspetta. E nell'attesa cresce in potenza, mentre la sua mente aliena calcola e pianifica. Nessun compromesso è possibile, perché avete lo stesso il dominio totale dell'universo!

Sembra la trama di un film di fantascienza, vero? Beh, può darsi, ma è anche la trama di *Supremacy*. Nei panni di un capo alieno, il giocatore viene catapultato agli estremi di un universo composto da trentadue pianeti. L'obiettivo è di catturare la base stellare dell'avversario prima che egli faccia altrettanto.

Questo richiede alcune non facili decisioni, molte delle quali da prendere sotto pressione. Fino a che punto si possono lasciare i cittadini dei pianeti che controllate? Quante stazioni minerarie e produttive di viveri occorre installare? Qual è la strategia militare migliore da adottare?

Una sola cosa è certa: le risorse sono indispensabili e l'unico modo per ottenerle è rendere suniti alla terra i pianeti inabitabili che costellano l'universo in miniatura. Tutto ciò va fatto con grande rapidità, in maniera da bruciare l'avversario sui tempi.

Supremacy è un gioco di strategia veramente coinvolgente che garantisce al giocatore impegno e divertimento a lunga scadenza e a più livelli. Non perdetevi la recensione completa il prossimo mese.

In un universo ostile solo i più duri sopravvivono - questa è l'opinione della VIRGIN MASTERTRONIC

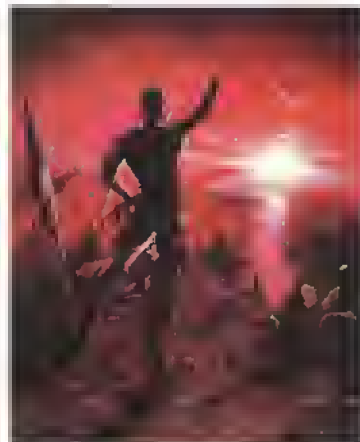


In questa schermata si possono costruire le truppe. L'armatura e le armi mostrate sono molto efficaci e... molto costose.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
PC	L29000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni.



1,5 MB IN 512 K



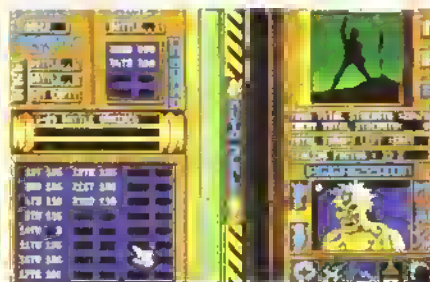
Nick Bruty (a sinistra) e David Perry (a destra) hanno realizzato insieme *Supremacy*. Nick ha creato le splendide immagini grafiche mentre David ha dedicato le sue notti insonni al perfezionamento del programma *Supremacy* è il loro primo gioco per Amiga.

Quasi il periodo di sviluppo (che ha richiesto di diciannove mesi) il gioco è stato "testato a corredo fino allo spasimo" racconta David. Il filo che il codice del gioco ha un'ampiezza pari a tre quarti di megabyte, mentre la grafica è stata via altri 728k di memoria.

Sembra incredibile ma il tutto è stato compreso al massimo per adattarlo alle esigenze di una macchina a 512k.

Entrambi trovano divertente il fatto che tutti quelli che hanno provato il gioco abbiano sviluppato una strategia personale. Forse questo fatto è indice della qualità di *Supremacy*.

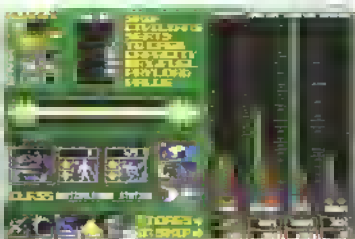
Le armi e l'equipaggiamento, per funzionare adeguatamente, hanno l'unità sotto controllo. Questa schermata vi mostra come fare a come utilizzare le risorse.



La schermata di combattimento permette di spostare le proprie forze e di lanciare all'attacco. Notate la cartolina dei fattori di aggressività: questi dati sono veramente tosti...



C'è un intero armamentario di interessantissimi oggetti per le varie operazioni di conquista. Questo incrociatore da battaglia è indispensabile per il trasporto della truppa verso altri pianeti.



Il sensore circolare mostra tutti i pianeti dell'universo. Man mano che l'avversario si espande la sua immagine diventa più intensa.

Questa finestra mostra l'andamento del pianeta attualmente selezionato.

Il tempo scorre pressoché. È possibile sedersi comodamente e girarsi i polsi, ma è improbabile che l'avversario faccia lo stesso.



Tramite questo tipo di Arcade alla carta schermata del gioco. Una volta iniziata la partita è possibile passare da uno schermo all'altro senza passare per quello principale.

Il gioco può essere messo in pausa in ogni momento: molto utile quando si ha bisogno di qualche minuto per riflettere. È possibile anche decidere gli attenti sonori ed a regalarli farlo se al colpo ancora avanti a giocare nella ora più piccola della notte.

La finestra dei messaggi tiene aggiornati su tutti i più importanti avvenimenti: in questa caso si sta praticando un po' di sano spionaggio.

Potrà mai Cadaver infondere nuova vita a un vecchio stile di gioco? La IMAGEWORKS e i Bitmap Bros. seguono l'esempio di *Treasure Trap* della Zoo con un'altra avventura tridimensionale isometrica per 16-bit



Era ora! Finalmente abbiamo trovato un mostro con cui giocare e nascondimeli! Piccolo che non ce ne siano molti...



Fra le complesse schermate troviamo laghi sotterranei e pezzi dai quali emergono talvolta mostri letali.

I giochi isometrici ebbero un gran successo sugli 8-bit, soprattutto con *Head Over Heels* e *Batman*, il segreto del loro successo stava probabilmente nel fatto che avevano qualcosa per tutti: c'erano salti precisi per i fanatici delle piattaforme, mosse da atomizzare per i fanatici dei giochi d'azione e un sacco di problemi per gli amanti delle avventure.

Sulle macchine a 16-bit, per ragioni non troppo chiare, non sono invece apparsi molti giochi isometrici (a parte il recente *Treasure Trap* della Zoo), quindi *Cadaver* è piuttosto interessante e miscela una certa atmosfera di déjà vu con una sensazione di eccitante riscoperta. Gli autori sono notevoli: con i famosi Bitmap Brothers non si discute: ma anche in team come questo sarà capace di ridare vita a un genere di gioco tanto vecchio?

Il gioco comincia con il protagonista, Karadoc il nano, in piedi vicino a una barchetta davanti al tetro Castle Wull. Le istruzioni non specificano quale sia lo scopo della missione: bisognerà scoprirla strada facendo. Di conseguenza, nelle prime due o tre partite bisogna fare molta esplorazione e molti esperimenti per farsi una vaga idea del motivo della propria esistenza.

Il sistema di controllo degli oggetti è molto più complesso di quello che ci si aspetterebbe do-

CADAVER

po giochi come *Knight Lore* o *Head Over Heels*: consiste in un gruppo di icone sul fondo dello schermo che rappresenta simbolicamente diverse azioni (come "lasciare", "lanciare" ecc). Si sceglie l'oggetto che si desidera usare dalla propria sacca e poi una delle azioni disponibili sul menu a icone.

La grafica è proprio come la si desidera: diversificata, chiara e colorata. Lo schermo è progettato molto bene, e ogni elemento è nel posto giusto. Gli effetti sonori sono pochi e molto sparsi, ma quel che c'è è adeguato.

Il problema di *Cadaver* è che sembra aver perso gran parte del fascino dei vecchi giochi isometrici per 8-bit. L'interesse stava soprattutto nell'azione dinamica - saltare, schivare e a volte sparare - mentre i problemi erano pochi e di facile soluzione. Era facile entrare nell'ottica del gioco e lo schermo era sempre pieno di ostacoli e avversari. Una ricetta semplice, certo, ma ottima.

In *Cadaver*, invece, nonostante tutti questi elementi siano presenti, sono cambiate le proporzioni. Si passa un sacco di tempo solo a vagare senza meta, raccogliere oggetti, abbandonarli e bigliellonare ancora più.

Per quanto riguarda un'avventura dinamica, l'enfasi è posta decisamente sulla

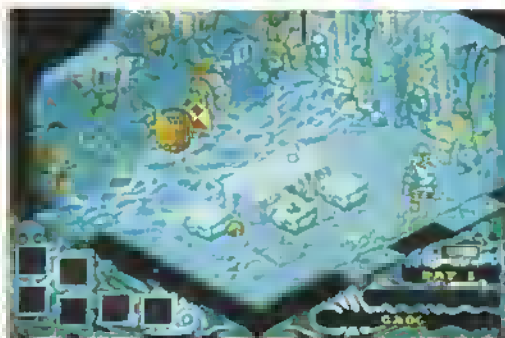
parte "avventurosa".

Non si può negare che questo sia uno dei giochi più infiniti in circolazione e che contenga un sacco di stanze e problemi, ma la presentazione isometrica del programma trae un po' in inganno. Qui non ci sono salti e nemici da evitare, ma solo un immenso puzzle multischermo. Avrà anche il suo fascino, ma personalmente penso che la vecchia ricetta fosse più appetibile.

Abbiamo potuto giocare soltanto con i primi due livelli di *Cadaver*, quindi il resto dell'azione dovrà aspettare. La bellissima presentazione, tuttavia, nasconde un problema sconcertante. Ci sono due versioni molto diverse che funzionano su Spectrum e Amiga, ma se si tratta del gioco che costruite dipende in gran parte dalle vostre prestazioni per i multiprocessori e la compatibilità.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L490000	IMMINENTE
AMIGA	L490000	IMMINENTE
IBM PC	prezzo nc	IN SVILUPPO

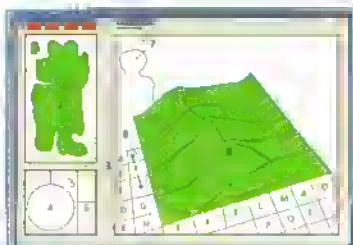
Non sono previste altre versioni



Un'altra bella schermata, ma *Cadaver* sembra offrire più scenario che azione. Come potrà vedersi, non ci sono molti avversari in circolazione.

Grafica meravigliosa
Multiscreen schermo
Un numero di avversari più alto del normale per questo genere di giochi

Disorientante cambiare le tue mini di azione
Non c'è "grande" battaglia
Non c'è "grande" battaglia



LO SCHERMO DI POWERMONGER

1. Consente al giocatore di scegliere tra la mappa di livello, politica, del paesaggio e demografica.
2. La mappa selezionata è momentanea, in questo caso quella del paesaggio. Il vostro leader si distingue chiaramente. I vostri uomini hanno la forma di pixel bianchi. La croce bianca indica il vostro villaggio sulla mappa principale: si può muovere lungo tutta la mappa con semplici cliccate del mouse, consentendo di tenere d'occhio gli spostamenti nemici: è il tipo di funzione per cui l'espansione avrebbe dato il suo braccio destro!
3. Finestra dei messaggi.
4. La bussola. La freccia grande punta sempre verso Nord, e cliccando sui punti cardinali vi muoverete nella direzione scelta.
5. Cliccate su queste icone per ruotare il paesaggio nei due versi possibili.
6. Quella icona consentendo di ingrandire e rimpicciolire la visuale principale.
7. Il Capo! La barra sopra indicano i diversi aspetti del vostro status. Gli altri Capitani reclutati si mettono in fila a sinistra proprio sotto il Capo: si possono selezionare cliccando sopra.
8. La vostra finestra sul mondo. La visuale può essere alterata da quasi tutti i mouse possibili, grazie alla flessibilità del personaggio usato per costruirlo.
9. Alcune semplici icone sono gli unici controlli da usare in Powermonger.
10. Salvataggio/ricaricamento giochi.
- 11.

Spia i nemici.

C. Stringe alleanze con altri capi.

D. Commenta con i compagni gli abitanti del villaggio.

E. Modo Domanda - cliccate su qualsiasi individuo sulla schermata per avere informazioni sul suo conto.

F. I livelli di aggressione - quante sono molte importanti, poiché la vostra intelligenza sulla maggioranza delle interazioni con altri personaggi del gioco.

G. Elabora le truppe alla base.

H. Distribuite gli uomini tra i vari Capitani.

I. Lancia cibo.

J. Raccolta cibo.

K. Cerca cibo.

L. Rifornisce di cibo accumulato cibo.

M. Simbolicamente, cioè la rappresentazione di produzione cibo.

N. Crea truppe, cioè le richiama dai campi.

O. Espellere gli uomini con armi, se disponibili.

P. Modo Attacco. Una volta selezionata, basta cliccare sulla locazione che si vuole attaccare.

Q. Modo Invenzione.

R. Invia Capitano. Dopo averlo selezionato, muovete il mouse sulla mappa: i cliccati sulla destinazione desiderata.



Esata: un giovane condottiero pensa di andare in guerra. Si sono annoiati male per gli uomini contadini che difendono la loro casa dai vostri furti e attacchi. Notate le anime dei ladri che escono dal cielo.

POWER

Se pensavate che *Populous* fosse qualcosa di speciale, un'anteprima tutta giocata dell'ultimo capolavoro

Bullfrog e da tempo un team di progettazione software da tener d'occhio. Dopo un esordio relativamente senza clamori con il rompicapo-sparatutto *Fusion*, la Bullfrog con *Populous* ha dimostrato di poter competere con le migliori. Un gioco che è diventato subito un classico e che sono in pochi a non conoscere. La fluidità dell'interazione, il coinvolgente schema di gioco e la formidabile grafica ricostruivano molto realisticamente un mondo in miniatura occupato da individui che conducevano vite indipendenti a portavano il tasso di coinvolgimento a livelli sconosciuti alla maggior parte dei giochi.

Come dare quindi un seguito a questa leggenda videoludica? Dopo un periodo di relativa quiete i bullfrogiani hanno pubblicato *Flood*, un gioco di piattaforme che, pur essendo divertentissimo, non era al livello di *Populous*. Ma potrebbe essere stata solo la quiete prima della tempesta, se ci possiamo fidare di questa anteprima del loro prossimo gioco.

Qualche settimana dopo che avrete letto questo articolo, la Bullfrog, per l'etichetta Electronic Arts, pubblicherà *Powermonger* per Atari ST e Amiga. Anche se è inevitabile il confronto con *Populous*, le somiglianze sono tuttavia molto superficiali.

Il giocatore controlla un guerriero cacciato dal

suo paese e che, con venti fidi soldati, si trova sulla spiaggia di una grossa isola, una delle 200 che costituiscono il "mondo". È una terra che ha bisogno di un Re e chi meglio di voi sa governare? Sfortunatamente gli abitanti dell'isola non gradiscono molto le vostre volubili brame di potere e faranno di tutto per fermarvi. Razziare città e villaggi convincerà gli abitanti a combattervi fino alla morte o a entrare a far parte della vostra afflitta brigata. Quando un numero sufficiente di individui sarà dalla vostra parte, vi proclameranno Re. A quel punto potete passare all'isola successiva.

Benché le prime isole siano relativamente facili e possano essere conquistate attaccando il maggior numero di abitanti nel minor tempo possibile, è solo dopo, quando incontrerete autorità o "Capitani" con le vostre stesse ambizioni che comandano truppe con armi più potenti e quando i vostri seguaci cominceranno a crollare per la fame, che inizierete a rendervi conto che un pizzico di strategia in più è necessario per avere successo. Ed è allora che apprezzerete la profondità del gioco e l'attanzione con cui è stato realizzato.

Sconfiggendo un Capitano ne avrete il controllo: potrà così condurre operazioni belliche per vostro conto. Comunque, a stomaco vuoto non si vincono guerre e le campagne più lunghe richiedono una produzione di cibo da parte dei vo-



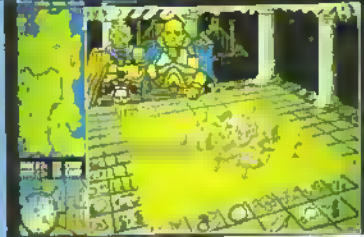
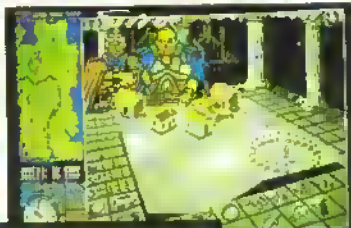
I "Bullfrogiani": (da sinistra a destra) Simon Munie, Glenn Corpey, Sean Cooper, Les Edgar, Peter McIntyre, Kit van Donge, Andy Tidy, Gary Carr.

MEGA CODICE

I ragazzi della Bullfrog sono stati addestrati su Powermonger per gli ultimi 13 mesi. Al massimo riimpievolimento, che al uso solo per dare una rapida occhiata ai dintorni, la cosa possono sembrare muoversi un po' faticosamente, ma se si considera che il sistema sta elaborando 2096 poligoni a circa 500 sprite, si comprende il livello del traguardo tecnico raggiunto.

In uno zoom di media portata, cioè il livello a cui giocherete la maggior parte

del gioco, tutto schizza rapidamente; secondo Peter Morynec della Bullfrog la versione definitiva sarà ancora più veloce, perché hanno sviluppato una parte ingegnosa di codice che assegna il tempo del processore a diverse funzioni come a quando se ne ha bisogno. Inoltre, l'uso dei poligoni salva-spazio significa che circa il 70% della memoria totale viene usata dalla logica del gioco: un record per la Bullfrog!



Il vostro esercito si allarga presso un piccolo villaggio mentre l'inverno comincia ad infierire. Il vostro capo è la piccola figura col mantello che si riscalda vicino al falo. I privilegi del grado.

Dopo tanta scena di violenza, un'immagine di umili pastori che coltivano i campi.

MONGER

aspettate di mettere le mani su questo! K vi offre bullfrogghiano della ELECTRONIC ARTS...

siti seguaci. Potrete osservare il vostro popolo raccogliere le messi, badare al bestiame, formare mandrie di pecore o addirittura andare a pesca (nel caso che vi troviate in città di mare). Se due villaggi vicini faranno un buon raccolto, lo sleggeranno con una grande partita di baseball e voi potrete prendere posto sulle gradinate e incitare la vostra squadra!

Oppure potrete ordinare a un villaggio la progettazione di una nuova arma (un arco con frecce, dei cannoni o altro). Naturalmente, gli abitanti dei villaggi avranno bisogno di materiale prima (legno), e allora marceranno fino alla più vicina foresta, abbattendone gli alberi. Potrete a questo punto equipaggiare i vostri uomini o barattare questi materiali con altri villaggi.

FIUMI PROFONDI, ALTE MONTAGNE

La grafica, che ricorda quella di *Populous*, è superba. Il paesaggio sfrutta la grafica vettoriale e ha un alto grado di flessibilità: può essere ingrandito e rimpicciolito, ruotato, piegato e espanso fino a riempire lo schermo, secondo i propri gusti. Le costruzioni e gli abitanti sono in grafica bitmap che si espande e si contrae ma non ruota: questo però non si nota durante il gioco.

Questa flessibilità ha consentito alla Bullfrog di ri-

produrre nel gioco moltissimi fenomeni naturali. Quasi ogni elemento geologico o geografico è presente: ci sono pianure, deserti, colline, montagne, fiumi, valli, cascate e foreste; piove e si assiste al cambio delle stagioni, fenomeno riprodotto graficamente dalla neve che copre il paesaggio e dagli alberi che perdono le foglie.

Questi elementi, nella loro ingegnosità, non sono fini a se stessi, ma hanno una funzione nel gioco. Se attaccate una località di collina da un pendio vi vedranno arrivare da miglia di distanza e prepareranno la difesa, ma se allaccate dalla cima della collina avrete il vantaggio della sorpresa. Se mandate all'attacco i vostri durante una nevicata non solo mangeranno più cibo, ma potranno perdersi o non poterne più e disertare!

GROSSO È BELLO

Uno degli aspetti più srielacenti del gioco è la sua incredibile estensione. L'universo del gioco è

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST/STE	L40000d	IMMINENTE
AMIGA	L40000d	IMMINENTE
IBM PC	L40000d	IMMINENTE

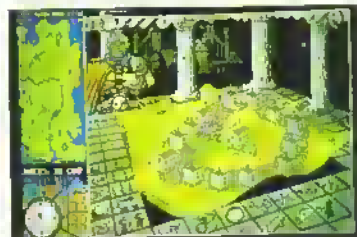
Non sono previste altre versioni

enorme (vedi riquadro); ogni "mondo" consta di 200 isole da conquistare e ogni isola è abitata da 512 persone, ognuna con la propria occupazione e le proprie caratteristiche.

I Capitani hanno ciascuno la propria personalità; mentre uno bellicoso sarà perfetto per procurarsi delle vettovaglie, potrebbe non sapere su come ideare una nuova arma. La strategia permea ogni aspetto del gioco e il giocatore deve conservare abilmente le proprie risorse e il proprio tempo.

Polreste pensare che sarà necessario memorizzare centinaia di comandi e premere mille pulsanti. Errore: il gioco è stato concepito privilegiando la facilità d'impiego e, come in *Populous*, tutti gli ordini sono impartiti solo con 20 icone. Il computer fa per voi la maggior parte del lavoro, consentendovi di pensare al gioco. Le isole sono state ideate in modo da introdurre gradualmente nuove caratteristiche e elementi strategici, permettendo al principiante di sviluppare la propria abilità prima di affrontare le isole più difficili.

Possiamo dire che questo gioco è all'altezza di *Populous*? Beh, ad essere onesti, no: è molto meglio! A causa dello spazio a disposizione possiamo darvi un'idea molto vaga delle cose da vedere e da fare, e stiamo parlando di una versione non definitiva! Quest'ultima dovrebbe avere numerose altre caratteristiche, principalmente gli effetti sonori, che ci è stato assicurato, saranno davvero speciali per l'Amiga e la possibilità di spiare e assediare i villaggi. Tutto ciò non può che giovare a un gioco già super-entusiasmante. Arrivederci alla K-recensione completa e dettagliata del prossimo numero!

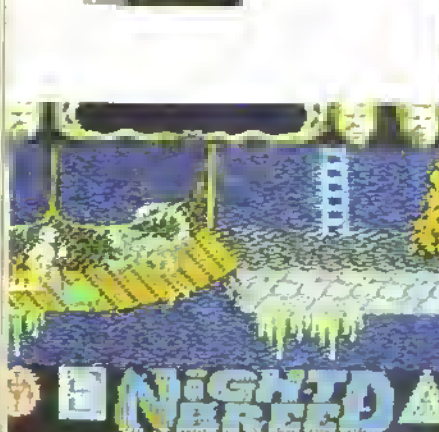


In Powermonger le forze nemiche sono in costante aumento: all'arte dunque! Qui impazzano in una delle più grandi città del Sud.



- Un mondo incredibile, realistico e interattivo con un'azione che coinvolge il giocatore.
- Una divertentissima missione con varia difficoltà che consente al giocatore di imparare giocando.
- Sistema di visualizzazione del campo di gioco molto flessibile che può variare secondo i desideri del giocatore.

- I fan accaniti di spara tutto azione non si annoiano più di tre minuti.
- La grafica è all'avanguardia allo zoom più basso, ma questo livello di visualizzazione viene usato raramente.



NIGHTBREED - ARCADE GAME su C64. Ci sono voluti sei mesi per sviluppare le sei versioni del gioco d'azione.

Due agghiaccianti storie del terrore dalla OCEAN

NIGHTBREED



ROD COP 2, il seguito del gioco per computer più venduto del 1984 è in alba di sviluppo per Spectrum, C64, Console CPC, Amiga, ST e Nintendo. Contiene otto livelli di gioco fra i quali poligoni di luce, missili a ricerca di calore e accessori termografici per il nostro amico cerniata. Uscirà in novembre.

PAINTING BY NUMBERS

I due giochi di Nightbreed sono stati programmati per la Ocean dalla Painting by Numbers, un gruppo composto da due programmatori e due grafici: Mike Rogers, Chris Kerry, Stephan Kerry e John Beard. Questi aspri ragazzi provenienti dalla Grmlina hanno scritto negli ultimi otto anni tonnellate di giochi fra i quali Thing on a Spring, Monty Mole, Way of the Tiger, Flak! 64, Jack and the Beanstalk e Run the Gauntlet. Ora hanno realizzato tutta a nove le versioni di Nightbreed Interactive Movie e dell'Arcade Game.

«Abbiamo fatto parte della scuderia Grmlin dal 1984 al 1988, ma alla fine abbiamo voluto un po' di libertà per realizzare i nostri progetti», dice Rogers.

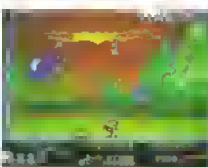
Ma qual è stata la cosa più difficile da inserire nei giochi di Nightbreed? «La parte più complicata dev'essere stata comprimere i 4Mb di dati dell'Interactive Movie. Scrivere il codice è come costruire una piramide: bisogna gettare la base con una perfezione assoluta, altrimenti il fiano tutto addosso».



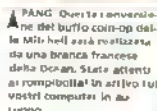
NIGHTBREED - INTERACTIVE MOVIE. Cerchiamo di sfuggire a Poloquin, un «fameo cannibale della Razza Notturna». Dopo tutto... siamo solo carne.



NIGHTBREED - ARCADE GAME. Anche gli spettri dello Spectrum fanno paura!



YORL. La Ocean francese sta convertendo lo strano gioco di piattaforma e scorrimento della Tad Corp. Verrà pubblicato per i computer più importanti in autunno.



L'ultimo lavoro di Clive Barker ha ispirato alla famosissima software house di Manchester ben due giochi basati sul film Cabal (in Inghilterra Nightbreed - Nightbreed - The Interactive Movie (Amiga, ST, PC) e Nightbreed - The Arcade Game (Spectrum, C-64, Amiga, ST, CPC, PC). Entrambi i giochi sono stati scritti dalla Painting by Numbers, un gruppo di sviluppatori con sede a Sheffield.

«Abbiamo lavorato a stretto contatto con Clive Barker e abbiamo visitato gli studios di Pinewood durante le riprese di Cabal», ci ha confidato Mike Rogers, uno dei direttori della Painting by Numbers e uno dei co-programmatori dei giochi per computer di Nightbreed.

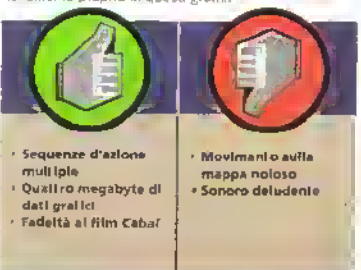
Clive Barker è un prolifico scrittore inglese di libri horror fra i cui precedenti lavori troviamo Hellraiser e la raccolta di racconti Book of Blood. A differenza di molti altri autori professionisti, si è interessato spontaneamente della realizzazione del gioco. Conferma Rogers: «Il gioco è più vicino al racconto originale che non al film».

Il libro, il film e il racconto sono ambientati a Midian, uno strano mondo sotterraneo popolato da creature misteriose, orrendi mutanti e altri bizzarri scherzi della natura. Il protagonista viene trascinato in questo ambiente inquietante, inconsapevole del fatto che è proprio lui a possedere la chiave della sopravvivenza futura di Midian. E il giocatore impersona proprio questo sventurato personaggio.

Nightbreed - The Arcade Game è una tradizionale avventura dinamica, mentre Nightbreed - The Interactive Movie segue le orme della Cinemaware. È un misto di affascinanti schermate di introduzione e varie piccole sequenze d'azione dove bisogna uccidere o evitare circa 40 creature della Razza Notturna.

L'azione comincia con il protagonista alla guida di un'auto sulle strade periferiche di una città vista dall'alto. Se riuscite a evitare i posti di blocco del manicomio locale e della polizia, sarete inseguiti attraverso un cimitero da un affamaticissimo cannibale di

nome Poloquin. Una rapida pressione sul pulsante del mouse è sufficiente per sfuggire a questa minaccia. Dopo di che vi trovate davanti a Mask, un pericoloso lanciatore di coltelli. Se riuscite ad arrivare sani e salvi a Midian dovete attraversare la sua complessa struttura sotterranea e i suoi crepacci nel tentativo di incantare Baphomet, il leader della Razza Notturna. Come dice Rogers: «La scoperta è la parte migliore dell'Interactive Movie». Il film Cabal dovrebbe essere nei cinema proprio in questi giorni.



• Sequenze d'azione multiple
• Quattro megabyte di dati grafici
• Fedeltà al film Cabal

• Movimenti a vista mappa noiosa
• Sonoro deludente

THE SPY WHO LOVED ME

Torna 007,
grazie alla
DDMARK e a
The Kremlin



Benvenuto compagno. Dopo un'estate Iran-qui-lla, la Domark farà uscire questo autunno quattro giochi per i quali si avvale del nuovo team di sviluppo interno alla società, che si chiama The Kremlin.

The spy who loved me, ispirato al film di James Bond, su Spectrum, C64, CPC, Amiga, ST, PC. Badlands, una conversione del coin-op della Tengen Super Sprint su Spectrum, C64, CPC, Amiga, ST, PC. Mig-29 Fulcrum (titolo di lavoro), la prima simulazione di volo della Domark su Amiga, ST, PC. Stun Runner, una conversione in 3D del coin-op "luccolo" della Tengen Roadblasters su Spectrum, C64, CPC, Amiga, ST, PC.

BBS DOMARK

I compagni del Kremlin (il team di sviluppo della Domark) offrono un servizio unico ai possessori di modem: collegativi a potrete scaricare giochi, demo musicali e grafici (Aiga, ST e PC). Potrete anche lasciare messaggi e reord. La BBS Domark/Kremlin è aperta ogni giorno dalle 19 alle 7 al 0044/932-821744. I protocolli di collegamento sono 2400, 8, N, 1 (2400 baud, 8 databit, No parity, 1 stopbit).



BADLANDS. Una corsa automobilistica semplice ma estremamente giocabile. Automobili post-apocalittiche in un mondo rissuociente pistole in una corsa all'ultimo sangue.



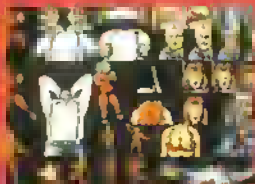
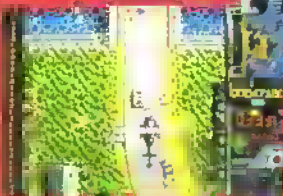
Boger Moore è il talismano James Bond in ben sette film

LA SPIA CHE MI AMAVA

THE SPY WHO LOVED ME. Il grande malin che si lascia cadere in trappola. Alla guida della spia c'è l'atletico e stile Spas Hunter. Sapete che cosa è Bond? Bond è il petto. Bond è il petto.



THE SPY WHO LOVED ME. Bond guida la corsa di esplosivi mentre attira i raggi di Stromberg. I rapporti che la spia di nome di Bond. SPECTRE significa (la legione) Esclusivo Speciale di Controspionaggio. L'antidoto. Vindetta e Estorsione.



THE SPY WHO LOVED ME. Una telecamera di spionaggio dalla versione 100. In sapere che la spia c'è di 007 il cinema May.



THE SPY WHO LOVED ME. Una telecamera di spionaggio dalla versione 100. In sapere che la spia c'è di 007 il cinema May.

ATTENZIONE A 007!

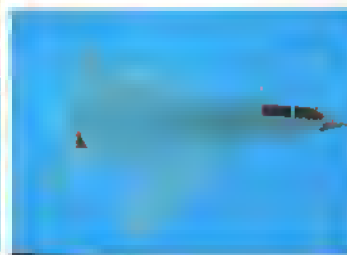
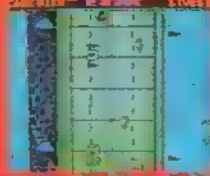
Ci sono stati 16 film "ufficiali" di James Bond più una miriade di film ispirati a vicende spionistiche come Casino Royale (con David Niven nella parte di Bond a Woody Allen nella parte del nipote), Mai dire mai (con Sean Connery parrucchino d'oro e Rowan Atkinson faccia di gomma) e Flint con James Coburn.

- 1962 Licenza di uccidere
- 1963 Dalla Russia con amore
- 1964 Goldfinger
- 1965 Operazione tuono
- 1967 Si viva solo due volte
- 1968 Al servizio segreto di Sua Maestà Britannica
- 1971 Una carota di diamanti
- 1973 Vivi e lascia morire
- 1974 L'uomo dalla pistola d'oro
- 1977 La spia che mi amava
- 1979 Moonraker: operazione spazio
- 1981 Solo per i tuoi occhi
- 1983 Octopussy
- 1985 Bragaglia mobile
- 1987 Zona pericolo
- 1989 Vendetta privata

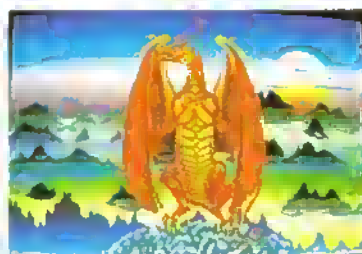
STUN RUNNER

Una simulazione di corsa a poligoni veloci per gli appassionati della velocità. STUN RUNNER comprende 23 livelli con nomi strani simili. L'uscita è prevista per novembre.

THE SPY WHO LOVED ME. Una telecamera di spionaggio dalla versione 100. In sapere che la spia c'è di 007 il cinema May.



MIG-29 FULCRUM (titolo di lavoro). La prima simulazione di volo della Domark è stata programmata dalla Simis, un team di progettisti che ha già lavorato alla British Aerospace a simulazioni di Harrier. Qui vediamo l'aereo sovietico MIG-29 a 60 poligoni. Nel gioco ci sono cinque missioni diverse che comprendono perforazioni aerei, combattimenti a terra e aerei. Su Amiga sarà potenziato con un display ampliato a 256 linee e a 32 colori, mentre la versione PC ha una appone VGA a 256 colori. Non sono previste versioni a 8-bit, a causa della complessità del gioco e della quantità di memoria richiesta.



La sequenza introduttiva del gioco, ottimamente animata.

Il nuovo GdR della THALION

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

Da sempre nel campo dei Giochi di ruolo, la Thalion Software, già conosciuta per giochi come *Seven Gates of Jambala* e *Chambers of Shaolin*, presenta ora *Dragonflight*, un'avventura volta a ripristinare la magia e a scoprire il destino dei draghi, attualmente scomparsi ma un tempo forti nella terra di Pegana.

Dragonflight, pieno di tutti gli elementi del GdR che gli appassionati conoscono bene, promette un gioco profondo e interessante, una grafica stupefacente, un sonoro pieno di atmosfera, e numerose scene in animazione (tra le quali scene di battaglia) di elevata qualità. Attraverso il controllo di una squadra composta da quattro personaggi - tipici di quasi tutti i GdR (guerriero, mago, nano e elfo) - *Dragonflight* vi fa viaggiare in 14 dringeoni che presentano fino a 14 livelli con visuale in prima persona e attraverso 12 città e villaggi.

L'interazione con i personaggi naturalmente è molto vivace; ci sono una dozzina di personaggi indipendenti che vagano a ruota libera e ai quali dovete unirvi per avere successo. Oltre ad offrire al giocatore una serie completa di incantesimi,



Reards e Simbos: tutti e quattro questi personaggi sono a vostra disposizione.

Dragonflight incorpora anche 150 oggetti che possono essere utili quali armi, pozioni magiche, vestimenti, ecc. La confezione comprende un lungo manuale illustrato (con la descrizione della trama e con tutte le istruzioni), un adesivo e un poster.

Complessivamente sono stati usati 2,5 megabytes di dati per questo GdR. Nel prossimo numero troverete la recensione completa.

DRAGONFLIGHT

... in viale Monza al 6

il nuovo negozio **CIRCE Electronics** con parcheggio gratuito, a 50 metri da P.le Loreto

VENDERE NON BASTA!

I clienti vanno anche assistiti. Noi lo facciamo!

Inoltre abbiamo anche ottimi prezzi:

AMIGA 500 Lit. 749.000

COMMODORE 64 Lit. 249.000

AMIGA 500 + Espansione 512K + Drive esterno + TV Color 14"

PHILIPS con telecomando Lit. 1.449.000
oppure mensili Lit. 101.100

COMMODORE 64 NEW + Disk Drive 1541 II + Joy stick + TV Color 14"

PHILIPS con telecomando Lit. 899.000
oppure mensili Lit. 62.800

OFFERTA DEL MESE

TV Color 14" PHILIPS con telecomando Lit. 399.000

Vasto assortimento di giochi originali
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA

PC XT Lit. 699.000

Case Baby AT - Aliment. 200W - M. Board 10.12 MHz - 640K RAM on Board - Scheda Dual - Printer - Scheda Multi I/O FDD Clock Game - Drive 5.25" 500K - Tastiera Italiana 102 tasti Microswitch

PC AT12 Lit. 1.099.000

Case Mini Tower - Aliment. 200W - M. Board 12.16 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT16 Lit. 1.199.000

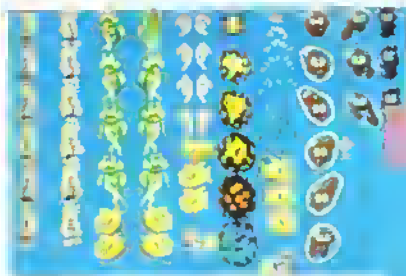
Case Mini Tower - Aliment. 200W - M. Board 16.23 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC 386 SX Lit. 1.649.000

SX Case Mini Tower - Aliment. 200W - M. Board 386SX - 1Mb RAM on Board - Controller FDD HD AT Bus - Drive 5.25" 1.2Mb - Scheda VGA 256K PSP 512K 1024 x 768 - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

CIRCE Electronics srl

Viale Monza, 6 - 20127 Milano - Tel. 02.26112024
V.le E. Testi, 219 - 20162 Milano - Tel. 02.6427410

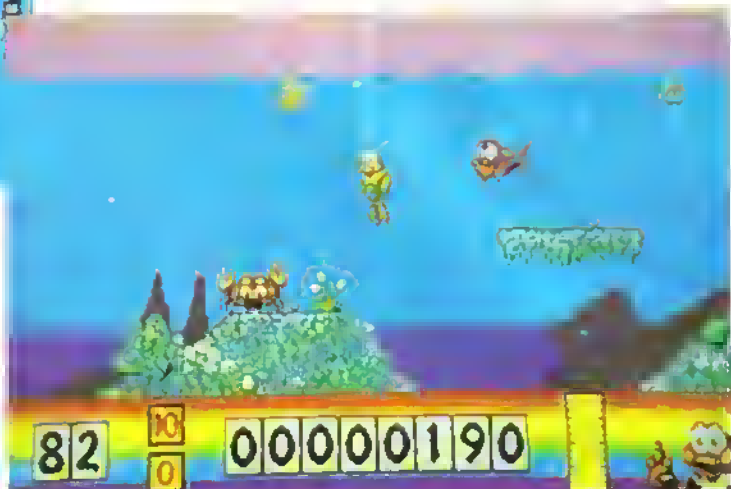


È così qualcosina degli sport carichi che la Millenium ha preparato per questo gioco sottomarino.

Palle impazzite e paesaggi psichedelici nel nuovo rompicapo della MILLENIUM

Questo rompicapo della Millenium ricorda un po' Crazy Ball, un gioco uscito qualche tempo fa su C64 ed è altrettanto bello e strano.

Filbert è una piccola bolla gialla, la cui unica occupazione consiste nel rimbalzare sui riquadri di uno scenario a griglia cambiando il proprio colore. Non è



James ha qualche problemino da risolvere in James Pond.

MANIX

una gran trovata, ma nei giochi di questo genere quello che conta non è l'originalità quanto la giocabilità: e Manix sembra avere tutte le carte in regola per avere successo.

Il gioco si apre su un paesaggio completamente piatto, ma subito dopo Filbert deve destreggiarsi fra pendii e collinette e i suoi movimenti diventano un tantino più macchinosi. Deve essere infatti molto rapido nei rimbalzi perché le griglie cambiano continuamente.

Nel frattempo sprite strani e ben disegnati si aggirano intorno: Filbert può "mangiare" una qualunque delle Monete d'Oro che saltellano insieme a lui, guadagnando contemporaneamente punti ed energia extra, ma "mangiare" delle granate potrebbe essere molto dannoso per la sua salute.

Nelle ultime fasi del gioco, il nostro lufoso cefale amico deve vedersela con le palle prepotenti del Vichingo Rosso (con tanto di elmetto con corna), con Robot, Acidi, Ninja assassini, cespugli triduttori e sporgenze. Deve fare anche in modo di rimanere sempre sulla terra ferma perché se cade nel mare

che circonda il suo territorio perde vita e punti.

Dal punto di vista grafico

Manix è molto colorato e con un'atmosfera piacevolmente psichedelica accompagnata da un sano tocco di "tenetevi su tutte le 128 schermate isometriche in 3D. Il sonoro è piacevolmente orecchiabile e il coinvolgimento dell'azione è aumentato da alcune musiche "acidose".

Manix ha anche una opzione editor da usare quando siete stanchi dei tre livelli del gioco e delle varie fasi: in sintesi possiamo dire che sarà uno dei giochi più assurdi, ma più divertenti in commercio. Gli appassionati delle acrobazie dei giochi da bar che combinano un eroe simpatico con un'ambientazione del tutto acida suano all'erta...

Filbert cerca di dipingere quel paesaggio di un solo colore da una piastrina all'altra.



Filbert rimbalza da una piastrina all'altra.

JAMES SEI COSÌ... CARINO!!!

È carino, a Maschietto, simpatico: è... un pesce! Si chiama Pond, James Pond.

È il protagonista di un gioco in 12 livelli ambientato nelle profondità marine che uscirà in novembre per ST e Amiga: un esempio promettente di "gioco carino" che comporta il recupero di recipienti pieni di materiale radioattivo, operazioni di "pulizia" dal fondo marino, e altre avventure e ologiche. La grafica ha colori stupendi e 1 numeri per catturare la vostra attenzione: il sono proprio tutti.



«Carino»

• Buona giocabilità
• Editor interno



• Occasionalmente difficile da controllare

LE FATICHE DI ERCOLE

Alla fine di settembre dovrebbe uscire anche Yolande, una nuova versione (in valigia un po' data) di un gioco di piattaforme pieno di salti, acrobazie e chicche simili.

Il gioco prende il nome dall'eroe (Yolande appunto) che il sforzo di compiere le fatiche di Ercole, senza essere annientata nel frattempo. Ci sono 50 livelli di azione e un'opale di allenamento. Yolande è stato programmato da Steve Bak. Niente di nuovo comunque, tutto ciò lo avete già visto nel 1985, o giù di lì...

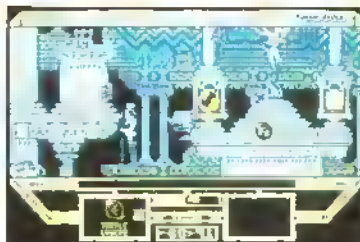
THE KILLING GAME SHOW

Anteprima dell'ultimo gioco della Psygnosis...

A pagina 55 trovate delle veloci informazioni sui progetti della Psygnosis. Un altro gioco che presto sarà lanciato dalla casa di Liverpool è *The Killing Game Show*.

Il gioco è stato programmato da Martin Chudley, le cui esperienze precedenti nel campo del software si limitavano al C64. Per completare TKGS ha impiegato 14 mesi. "Sono un appassionato dei giochi di piattaforma," ci ha confessato, "me ci tenevo ad aggiornare un tantino il genere. TKGS si svolge all'interno di cilindro con schermo e scorrimento continuo e col livello dell'acqua in continua ascesa. Per salvarsi bisogna salire, salire, salire..."

Dovete attraversare 16 livelli, ognuno dei quali è caratterizzato da obiettivi diversi che si combinano a rompicapo di facile soluzione e a molta azione arcade. Si è alla guida di un "Hopper", in sostanza una piccola unità robotizzata in grado di spostarsi a salti, scalare muri e usare armi di tipo diverso (che raccoglirete in giro) e congegni che vi permettono



TKGS: 16 livelli di sparatutto e rompicapo

di risolvere i vari enigmi.

Ogni livello ha una sua caratterizzazione. "La parte relativa alla giocabilità si è rivelata essere la più difficile," ci ha confidato Martin. "Il codice in sé non era complicato i problemi invece dipendevano dalla varietà del gioco. Alcuni livelli sono degli sparatutto integrali, altri invece consistono essenzialmente nella risoluzione di rompicapo e nelle raccolte di oggetti vari." A ogni livello, comunque, ci sono diverse lettere da raccogliere e da mettere insieme per la risoluzione di un rompicapo finale. Quando



Martin Chudley, il programmatore del gioco. "Ci sono 40 megabyte di introduzione, due livelli di parallaxe, 100K di sonoro ma la vera chicca del gioco è la sua giocabilità."

quest'ultimo è stato completato potrete passare al livello successivo. Durante tutto il tempo il livello dell'acqua continua a salire e bisogna stare attenti perché se viene in contatto col vostro personaggio perdete una vita. Lo stile di gioco influenza infine il punteggio: sta a voi decidere se arrivare il più rapidamente possibile alla fine del livello o se restare, con vostro grande rischio, in prossimità del livello dell'acqua. In quest'ultimo modo potrete accumulare punti più rapidamente.

TKGS sembra un gioco davvero eccezionale, sia nella grafica che nel sonoro e, soprattutto, nella giocabilità.

Pubblicheremo la recensione completa appena avremo a disposizione la versione definitiva.

Vendita TELESELLING alla pagina * 60431 #

videotel



16126 GENOVA - Via Gramsci, 3/5/7 R - Tel. (010) 290747



Commodore Point





Governare un Impero galattico è stressante. (Alternativamente: chi governa avvelena anche te: figli di smettere)

IMPERIUM

Tra Asimov e Gibbons con la ELECTRONIC ARTS

Il potere logora chi non ce l'ha, recita la massima di un noto esponente di punta del nostro governo. Ma quando non si ha il potere ci si può consolare simulandolo. Probabilmente per questa ragione i giochi che pongono il giocatore nei panni del difensore di un posto di responsabilità sono presenti sulla scena dei giochi computer fin dagli albori. Che la carica consenta di governare una città, un regno medievale, una moderna superpotenza o un impero galattico, la struttura basilare del gioco non cambia: occorre trovare il giusto equilibrio economico e militare affinché i nostri sudditi siano felici, lo stato prosperi e i vicini si rodano il legale.

Imperium, il nuovo simulatore di impero galattico della Electronic Arts, non fa eccezione a questa regola. Cinque imperi rivali si contendono il controllo di un pugno di stelle e pianeti nella regione galattica in cui è situato il nostro Sole. Nei panni del Sommo Sovano di un Impero Terrestre modellato sul vecchio ma sempre valido modello romano, il giocatore si trova assiso su un trono verso il quale confluiscono tutte le trame, gli intrighi ed i grattacapi che il governo di qualche miliardo di individui può generare.

L'interfaccia utente è caratterizzata da una serie di icone tramite le quali è possibile accedere ad una grande varietà di sottomenu. L'aspetto grafico del gioco è nullo: l'unica eccezione al monotono susseguirsi di menu e messaggi in nero su sfondo grigio è rappresentata dalla mappa galattica, una rappresentazione tridimensionale dell'area di gioco. Il sonoro, se si escludono un paio di musiche, è totalmente assente.

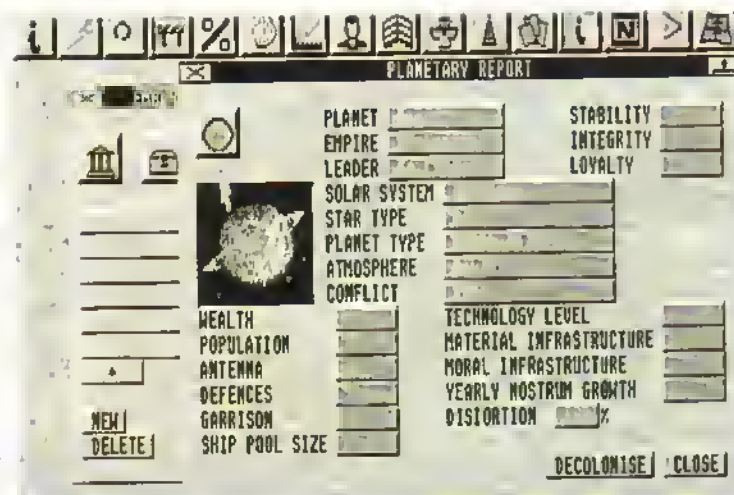
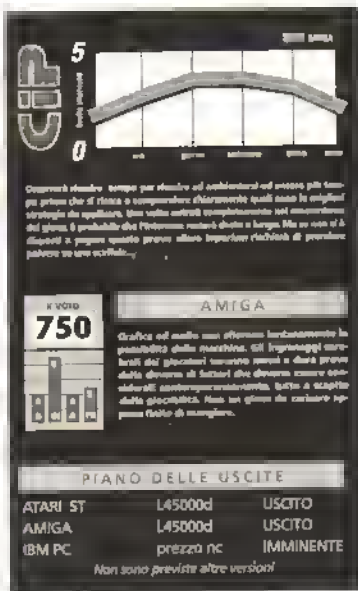
Utilizzando le icone il giocatore imposta la sua politica per l'anno in corso. Tre sono gli aspetti fondamentali dell'impero che è necessario gestire: Economico, Diplomatico e Militare. Il primo riguarda l'amministrazione, la gestione delle risorse e il trasferimento dei fondi dalla tesoreria imperiale ad

aree di sviluppo o a pianeti bisognosi. Il secondo comprende tutti i rapporti di "vicinato" con gli altri imperi e la gestione della politica interna con una scelta oculata delle cariche da affidare ai nostri subalterni e delle misure da prendere contro gli avversari di partito. Il terzo tratta delle spedizioni di conquista verso altri pianeti (neutrali o appartenenti a territori avversari) e della progettazione e costruzione di flotte ed eserciti.

Imperium è un gioco estremamente lungo e complesso, e sono proprio queste due caratteristiche che ne fanno sciocchiolare la giocabilità. Il numero di variabili da considerare e gestire in ogni

turno di gioco è elevatissimo, troppo grande perché il giocatore occasionale possa essere coinvolto dal gioco. La gioia di raggiungere un obiettivo a lungo termine è spesso diluita dalla miriade di problemi "noiosi" dei quali occorre occuparsi ogni turno.

Questo non significa che *Imperium* fallisca come simulazione: al contrario, si tratta di una simulazione di tutto rispetto caratterizzata da una considerevole attenzione per il dettaglio. Quello in cui *Imperium* fallisce è la giocabilità. Grafica e sonoro non aiutano a tenere desta l'attenzione e il giocatore è obbligato a digiunare fin dall'inizio una mole impressionante di dati ed istruzioni. Siamo lontani dal coinvolgimento di *Millenium 2.2* e dall'interesse suscitato da *Balance of Power*, che, oltre ad essere una simulazione di problemi vicini al nostro vivere quotidiano, prevede un approccio al gioco più graduale. Consigliamo solo agli appassionati del genere.



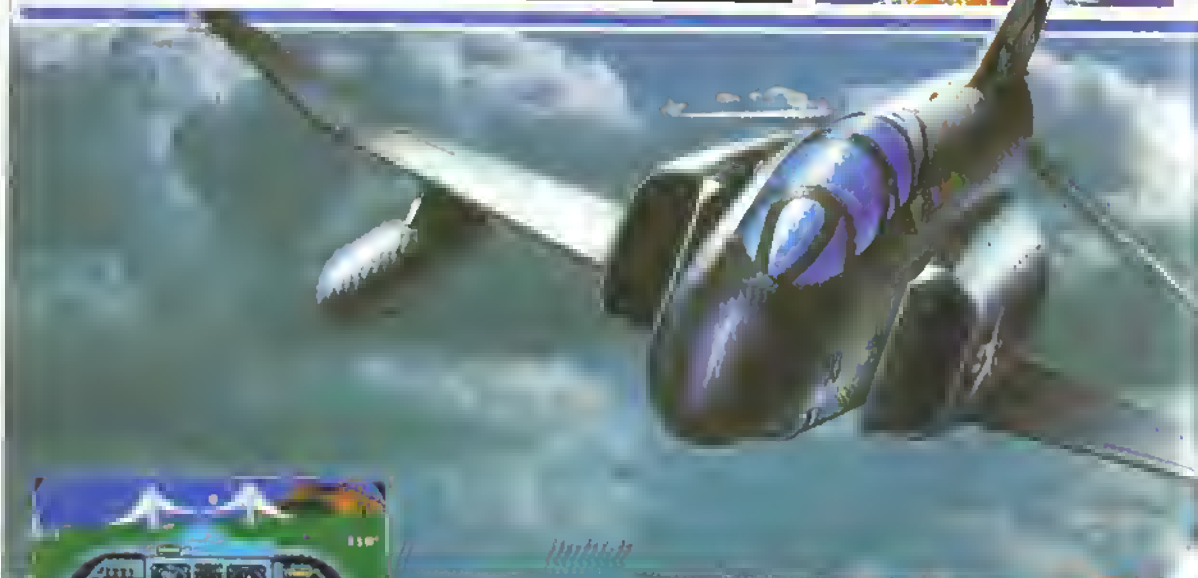
icone, icone, icone...

Interrompiamo la Rivista per

MAGIC FLY™ Amiga/Atari ST Disponibile in Settembre

Siete il pilota da caccia del futuro - e state attraversando un asteroide gigantesco nel vostro velivolo, il Magic Fly. Il vostro obiettivo è quello di distruggere delle zone strategiche del complesso per scoprire il caccia spaziale chiamato in codice Moth.

- Oltre 30 velivoli spaziali da analizzare e abbattere. Tutti i velivoli assomigliano in maniera raggelante ad insetti; vi verranno i brividi quando vedete una vedova nera o una tarantola avvicinarsi.
- Una rete vasta e complessa di gallerie da esplorare, vi offrirà ore e ore di divertimento.
- Selezione delle armi - tre tipi di laser, missili e una vasta gamma di superarmi, quali gatti, la mignatta ed il Martellin Atomico!
- Grafica tridimensionale con sfumature



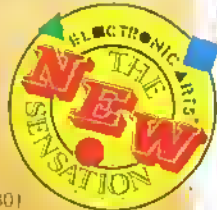
**CHUCK YEAGER'S
ADVANCED FLIGHT™ TRAINER™ 2.0**
Amiga/Atari ST Disponibile in Settembre
PC/C64/D.e.C. Disponibile adesso!

Vivete i brividi elettrizzanti del volo con questo grande istruttore di volo. Potete pilotare 18 aeroplani diversi, tutti con aerodinamica accurata e realistica grafica tridimensionale. Entrate a far parte dei Blue Angels della Marina Militare americana o dei Thunderbirds in formazione dell'Aviazione americana, oppure gareggiate in sei circuiti nuovi. Ora con topografia più realistica, angoli di campo illimitati e anche volo notturno. Lasciate che il generale Yeager vi guidi alla scoperta dell'AFT 2.0, fate tesoro dei suoi consigli e della sua grande esperienza di volo racchiusi nella nuova cassetta sonora Flying Insights™, in dotazione GRATIS in ogni confezione del gioco.

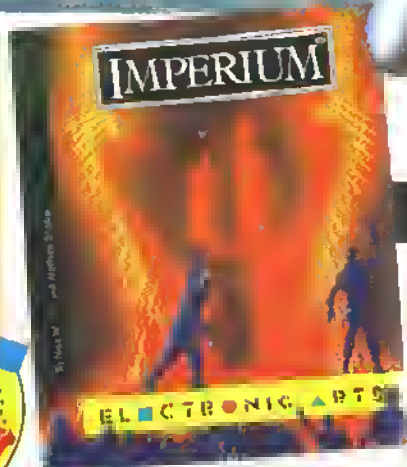
Uteremo questa casella per fornirvi informazioni sulle ultimissime notizie.

...saperate che è ora disponibile presso il vostro rivenditore un disco demo di Flood?
...state all'erta: ci sono in giro le anteprime di PowerMonger della Bullfrog, gli stessi autori di Populous.

...Il vostro primo gioco CD è uscito in Giappone. Ora i proprietari di FM Towns possono giocare anche Populous, un fenomeno a livello mondiale!



Electronic Arts
C.T.O.
Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
Tel: (051) 753133



☆ Golden Scroll: The Games Machine

annunciarvi Nuovi Eccezionali Programmi

FLOOD™ Amiga/Atari ST Disponibile adesso!

☆ C&VG Hit ☆ Zero Hero ☆ Gen d'or
☆ ST Format Gold ☆ CU Screen Star



Un divertente gioco a piattaforme con oltre 35 avvincenti livelli. Aiutate Quiffy a scappare dalle caverne sotterranee e a raggiungere la luce del sole, sottraendosi al malvagio Psycho Teddies e al destino di Flood.

- Oggetti impazziti come boomerang, laociatiamme, palloni e cavallotti spaziali.
- Mostri divertenti da distruggere, da Bulbous Headed Vongs a Vacuous Gombos.
- Parole chiave, non è necessario cominciare dall'inizio!
- Osservate Quiffy che si aggrappa a tutto - anche al soffitto!
- Melodie gorgoglianti e sensazionali effetti sonori.
- Numerosi enigmi da risolvere.
- Località segrete.



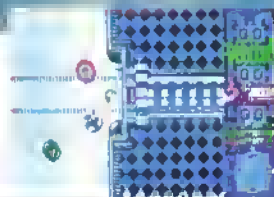
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0



IMPERIUM™
Amiga/Atari ST Disponibile adesso!

Voi siete l'Imperatore della Terra ed il vostro obiettivo è quello di rimanere al potere per i prossimi 1000 anni. Potrete riuscirci manipolando vari fattori economici, militari, politici e diplomatici. Per aiutarvi in questo compito avete a disposizione una marea di informazioni, tra cui notizie planetarie e le relazioni rese dai vostri subalterni.

☆ C&VG Hit
☆ Zero Hero
☆ Gen d'or



PROJECTYLE™
Amiga/Atari ST Disponibile adesso!

Azione veloce e furiosa con molti giocatori in quella che sarà lo sport del futuro.

- Scrolling veloce, multidirezionale, con grafica parallasse, vettoriale e in bassorilievo.
- Fino a 3 giocatori per gioco e 8 giocatori per squadra.
- 8 diversi campi da gioco, ognuno con le proprie caratteristiche.
- Elementi extra, quali tiri liberi, colpi d'appoggio e palle impazzite.



CTO



40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

KHALAAN

La RAINBOW ARTS riporta in vita gli antichi cavalieri arabi e il loro indomito coraggio.

Questa prolifica software house tedesca sembra impegnata nell'encomiabile sforzo di rendere nuovamente popolari i giochi di tipo strategico/manageriali. Verso la fine dello scorso anno hanno prodotto *Day of the Pharaoh*, un gioco di strategia molto bello giacicamente cui erano stati aggiunti alcuni elementi arcade.

In *Khalaan* ci si sposta dall'antico Egitto alla Persia e si indossano i panni di uno dei quattro califfi che governano l'impero di *Khalaan*. I quattro califfi, Abu Bahi, Utman, Umar e Ali 'l'imprevedibile' stanno combattendo per il controllo di *Khalaan* ma un vecchio saggio ha predetto che uno straniero invaderà la terra e solo il califfo che potrà svenire a questa minaccia potrà fregiarsi di diritto del titolo di Gran Califfo di *Khalaan*.

Il gioco consiste nell'usare le proprie abilità e tutte le risorse a disposizione per eliminare gli avversari. Similmente a *Day of the Pharaoh*, *Khalaan* impiega un'interfaccia grafica e i comandi vanno impartiti per mezzo di un puntatore (e del mouse se ne avete uno). Il gioco è in tempo reale e i giorni scorrono via mentre si prendono delle decisioni.

Lo schermo principale mostra una porzione del Regno di *Khalaan* e può essere "scollato" utilizzando un'apposita barra. Quando succede qualcosa, per esempio se una cittadella indipendente viene attaccata, la mappa si sposta sull'area dove si svolge l'azione e appare un finestrino esplicativo.

Selezionando l'immagine del califfo si ottiene un dettagliato rapporto che va controllato frequentemente. L'ultima cosa che ci si può permettere è quella di affrontare il malcontento della popolazione. Si comincia con una certa quantità di oro, cibo e acqua (no niente petrolio in questo gioco...) e questa ricchezza va costantemente incrementata per poter creare carovane di mercanti o per finanziare l'esercito.

Carovane ed eserciti vengono creati trasferendo merci, fondi e uomini fuori dal castello; il che dà origine ad un'icona che può essere selezionata e spedita nella direzione desiderata. Si capisce subito che la corretta dislocazione di eserciti e carovane è essenziale per vincere e che entrambi sono necessari: gli eserciti servono a conquistare le fortezze indipendenti e a respingere gli attacchi nemici, ma per crearli o mantenerli sono necessari fondi che possono essere raccolti solo con un proficuo commercio.

Un'altra somiglianza con *Day of the Pharaoh* è l'uso di sequenze arcade che vengono proposte quando si è coinvolti in un'offensiva con-



Gran parte del gioco è basata sul commercio di cibo e acqua.

tro le forze nemiche per mare o per terra. La critica mossa a *Day of the Pharaoh* era che dopo essersi comportati egregiamente nella parte strategico/manageriale si poteva perdere tutto se si era un po' lenti con il joystick o il mouse. Sfortunatamente *Khalaan* ripropone lo stesso problema. Le sequenze arcade luttative sono molto ben fatte e dopo un po' di pratica ci si può destreggiare ottimamente.

Non si capisce comunque perché non esista

gioco arcade. Il risultato è ottimo ma, come era già successo per *Day of the Pharaoh*, il gioco risulta un po' slegato. È il tipo di gioco in cui la perseveranza può dare grandi soddisfazioni ma non aspettatevi di buttarvi a capofitto nell'azione dal momento in cui lo tirate fuori dalla scatola.



Una porzione dell'impero di *Khalaan* in cui è situata la vostra città.

un'opzione per eliminare queste sequenze magari ottenendo nei combattimenti sempre un risultato "medio" come si poteva fare in giochi molto più vecchi quali *Theatre Europe*, per esempio. In questo modo, saltando le sequenze arcade, non si potevano ottenere ricompense straordinarie ma ci si garantiva da eventuali distacchi pericolosi.

Khalaan è un altro coraggioso tentativo di combinare la complessità di un gioco strategico/amministrativo con l'immediatezza di un



Alla fine del mese viene presentata un inventario delle scorte.



Il portiere si lancia per prendere il pallone e salvare la porta... i movimenti sono ben programmati e animati.

La prima cosa che si nota in International Soccer Challenge è la visuale. Infatti molti giochi utilizzano un punto di vista da tre quarti, o, come Kick-Off, direttamente dall'alto. Tuttavia la Micropose ha optato per quello in prima persona.

L'effetto è decisamente attraente, soprattutto perché si combina ad un ottimo movimento del giocatore (indubbiamente il migliore mai visto).

Una freccia bianca evidenzia il giocatore che sta controllando, ma sfortunatamente il display grafico, anche se gradevole, abbassa il livello di giocabilità.

La parte del campo che compare sullo schermo è relativamente piccola, così quando gli avversari hanno la palla, bisogna far rientrare sullo schermo i giocatori non visualizzati al contrario, il che è abbastanza complicato. Anche il computer ha dei giocatori esclusi dalla visuale, così quando avete appena conquistato la palla c'è il rischio costante di farcela soffrire da avversari che sembrano essersi materializzati dal nulla. Esiste un radar che facilita le cose, ma per giocare proficuamente bisognerebbe guardare più quest'ultimo che non il campo vero e

proprio.

La presentazione è di grande effetto, con un'animazione molto fluida e colori appropriati. Come in molti giochi "calcistici" usciti ultimamente esiste un tabellone digitale con tanto di animazione di un bizio che si congratula o si dispiace a seconda se è stato segnato o subito un gol. Un altro tocco di classe sono le figure dell'arbitro (come escluse) e dei guardalinee che appaiono quando ci sono falli laterali o errori di vario genere. Gli effetti sonori si riducono ai soliti fischi e applausi, con qualche musicchetta che si fa sentire ogni tanto.

Il sistema con cui si effettuano i passaggi è uno dei punti di forza del programma. Il pulsante di fuoco controlla la potenza, i movimenti a destra o a sinistra le deviazioni e i movimenti in alto e in basso l'altezza del tiro. La barra della potenza è divisa in quattro blocchi, ciascuno dei quali visualizza un livello progressivo di spinta. L'altezza e le deviazioni sono definite mentre si preme il pulsante, quindi, a meno che non vogliate un colpo a piena potenza, dovete sbrigarvi.

Il portiere è controllato dal computer, tranne che nei rigori. È solo per questa ragione che è difficile finire 10 a 1 per il computer. Ci sono tre livelli di abilità: Facile, in cui i passaggi, a meno che non siano completamente sbagliati, giungono sempre a destinazione, Intermedio, dove la palla è semi-intelligente e Avanzato, in cui bisogna cavarsela da soli.

In I.S.C. si può scegliere di fare un Mondiale o un Super Campionato nel quale le migliori società di tutto il mondo si incontrano fra loro. Sono inoltre possibili le solite opzioni di allenamento nei passaggi, rigori, ecc. Benché si possa scegliere la squadra,

CIP

Grande grafica e ottimali prestazioni nella simulazione calcistica. Tuttavia, Ma i difetti del gioco sono fin troppo evidenti: non conta che il computer prende la palla, non la lancia per un bel pezzo sfortunatamente, per il giocatore medio, una volta il dritto e la destra la sinistra, perché è difficile, se non impossibile, capovolgere, la mancanza di uomini pre-partita (palla sul campo, fermamento, ecc.) e del modo in cui i giocatori si muovono il dritto.

705

La grande D di grande effetto non è nemmeno fluida o visuale molto originale. Il computer non sembra spaventarsi, ma non ha la stessa animazione di gioco. Il sistema dei passaggi è semplice da comprendere, ma non è che un numero di la Micropose di un movimento troppo sulla grafica e sulla simulazione, sacrificando la giocabilità.

PIANO DELLE USCITE

ATARI 5T	L59000d	IMMINENTE
AMIGA	L59000d	IMMINENTE
IBM PC	L59000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

non si può selezionare la formazione o i giocatori preferiti, si perde così l'effetto-Mondiale che, per esempio, aveva Italy 1990.

In ogni caso, il maggior difetto è la mancanza dell'opzione a due giocatori, che è probabilmente la cosa più importante dopo la giocabilità, perché, nella maggior parte dei casi, è molto più divertente giocare con un amico che con il computer.

La Micropose è famosa per le sue eccellenti simulazioni di volo. Probabilmente questo è il motivo per cui questo programma sembra dare eccessivo rilievo al "realismo" nel gioco: i prodotti sportivi però devono essere prima dei giochi e poi delle simulazioni.

Proprio quando pensavate che la stagione dei giochi di calcio s'era conclusa con il mondiale, ecco arrivare la MICROPOSE con un gioco definito "la più accurata simulazione di calcio mai apparsa su schermo".



Uno degli aspetti più validi della presentazione: una foto digitalizzata di una stadio dopo la partita.

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

O riginariamente intitolato *Federabon War* (ma recentemente ribattezzato *Captive*), questo nuovo gioco di Tony Crowther colloca il personaggio in prossimità di una enorme fortezza orbitante nelle profondità dello spazio. Il personaggio (voi in questo caso) si trova qui a ragion veduta essendo l'uomo più malvagio della Galassia.

Dopo essere stato "ibernato" per duecento an-

Tony Crowther torna alla ribalta con un gioco spaziale superlativo per la Mindscape

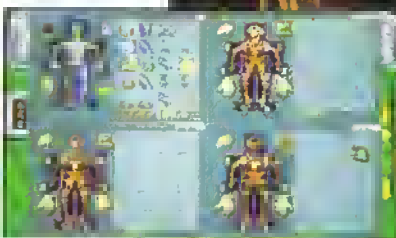


CAPTIVE

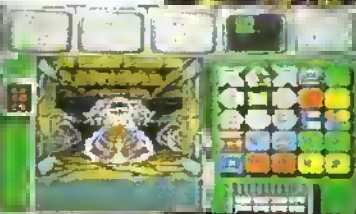
ni, vi risvegliate anzitempo a causa di un guasto nel computer, senza avere la minima idea di dove siete o di chi siete; procedete quindi all'esplorazione del mondo esterno per mezzo di quattro droidi, che controllate con un piccolo computer contenuto in una borsa (comodo eh?).

Ogni droide si presenta in forma di kit ed è interamente intercambiabile con gli altri, generando così numerose configurazioni con diversi attributi. Insieme formano una specie di "squadra" GdR che muove le formazioni di battaglia. Sotto il vostro controllo, la squadra dei droidi deve attraversare le 10 basi che mantengono la fortezza nella sua orbita, distruggere le sorgenti di energia in ognuna di queste e costruire una nave spaziale che li trasporti alle fortezze successive. Solo dopo aver distrutto le 10 basi, potete far volare i droidi sulla fortezza centrale nel tentativo di salvarvi.

Ci sono molti nemici che si presentano con una varietà di forme: si passa da nani violenti, a carri armati, a draghi! Per affrontare qualsiasi avversario è necessaria una grande velocità di riflessi, possibile grazie all'interfaccia a icone che permette un facile controllo di ogni situazione. Le icone sono ordinate a gruppi nel pannello di controllo, e la maggior parte svolge una doppia funzione, a seconda di quale pulsante del mouse schiacciate: il pulsante sinistro mima l'azione, mentre quello destro permette al giocatore di accedere a caratteri-



Creare e vostro uso e consumo un porta appalti, carta igienica, stola... Una delle molte informazioni che appaiono sullo schermo in *Captive* e mostrano nel dettaglio oggetti che sono di importanza vitale.



Asahi Una delle numerose personaggi innovativi che vagabondano nelle basi. Di chi si tratta?



ARCHITETTURA DI SISTEMA

Dopo aver aperto la scatola, la prima cosa che colpisce di *Captive* sono le sue dimensioni: un totale di ben 5900 milioni (64900 baati) da intraprendere.

Tutto ciò è possibile perché Tony Crowther ha sviluppato un nuovo generatore di dati ed un sistema di gestione, chiamato *Architect*, grazie al quale ogni base è diversa da tutte le altre. Il sistema funziona in modo che ogni volta che si completa un livello se ne realizza automaticamente uno più difficile.

Architect unisce una buona giocabilità a una diversificazione nello scenario e dell'eccellente grafica in 3D, che si adatta particolarmente bene al gioco. I diversi di abitanti di ogni pianeta hanno caratteristiche di movimento molto differenti e sono stati attentamente progettati per ottenere il massimo di varietà e originalità. Si è mai visto prima imperversare sullo schermo un espuglio con le zanne? Il sonoro, rappresentato da uno stesso lancia e in tempo reale, è un po' ripetitivo, ma non toglie nulla alla giocabilità.

stiche particolari relative a quella icona. Il gruppo di comandi più ovvio è quello che permette di spostare i droidi in formazione da battaglia. Questi comandi permettono al giocatore anche di ruotare il proprio droido e quindi di guardarsi intorno senza spostarsi.

Ogni droido può essere spostato all'interno della formazione "cliccando" sulle due icone relative ai droidi che si desidera cambiare di posto. Il droido-capo è indicato da una corona sopra la sua icona, (sulla destra del pannello di comando) che, inoltre, mostra una indicazione semplificata di salute e potenza.

Informazioni sulle condizioni generali di salute e sul contenuto di ogni zainetto dei droidi possono essere ricavate da questa icona che permette anche di modificare i droidi (cambiando oggetti e anche parti del corpo). Altre importanti icone sono l'icona multi-droido, (che permette al giocatore di visualizzare contemporaneamente le statistiche relative a tutti i droidi), le icone di manipolazione (per distribuire, scambiare ed usare gli oggetti) e l'icona "disk", che permette al giocatore di caricare o salvare il gioco in corso.

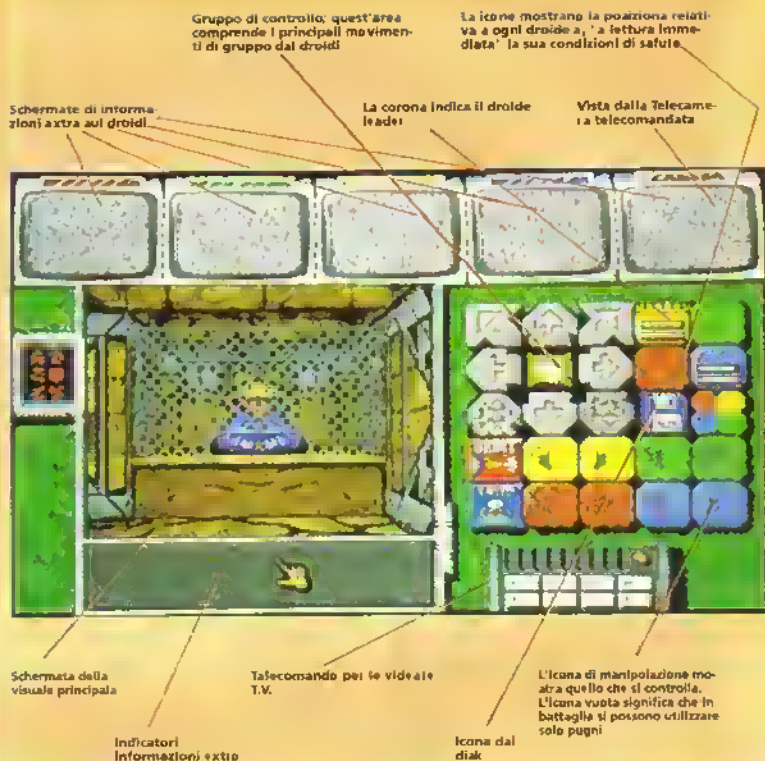
DUNGEON MASTERY

La maggior parte dello schermo è occupata dalla vista dell'area di gioco, dove l'azione è mostrata con un visuale in prima persona (con uno stile 3D simile a quello di *Dungeon Master*). La propria posizione viene visualizzata attraverso gli occhi del droido-capo se questo muore l'immagine scomparirà.

Gli scontri vengono condotti cliccando l'icona con la mano; si combatte a suon di pugni (se siete disarmati) o con l'arma che si possiede in quel momento. Secondo lo stile tipico dei GdR, a ogni droido corrisponde un livello di abilità nell'uso delle diverse armi.

Quando i nemici muoiono, possono lasciare oggetti, come armi o denaro, che vanno raccolti. Spesso sarete feriti in battaglia per cui vagherete fino a trovare un negozio dove acquistare armamenti extra o riparare i droidi danneggiati. Sopra l'area di gioco ci sono cinque schermi che forniscono informazioni extra, (condizioni ambientali o anche uno sguardo furtivo alla zona di pericolo)

Progettato dalla stessa persona che ha lavorato a *Guerra Stellari*



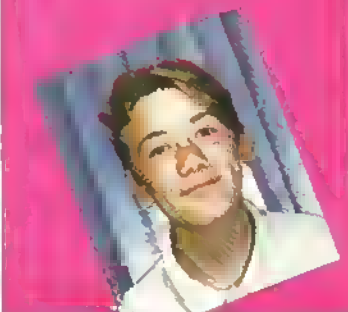
attraverso una telecamera telecomandata che si può compiere in uno dei negozi.

I fan di *Dungeon Master* troveranno *Captive* un gioco fondamentale, poiché combina agli elementi che hanno contribuito al precedente successo la possibilità di controllare e modificare quattro differenti droidi (e salvarli per usarli in seguito). Questo sistema aumenta l'elemento strategico nel gioco senza comprometterne la velocità e l'azione. In sintesi *Captive*,

con tutte le possibilità che presenta, si rivelerà un gioco eccitante. E la sua difficoltà garantisce che non lo finirete in fretta.

UN NOME SPECIALE

Captive è nato come *Project X* a la redazione della rivista inglese ACE ha indetto una gara tra i suoi lettori per dargli il nome. Ha vinto John Millward di Dudley, (nella foto). La sua proposta o sta, naturalmente, *CAPTIVE* a gli ha fatto vincere un Gameboy a una raccolta di software Mindcape, oltre ad essere citato tra gli autori nella schiuma di presentazione. Sarebbe bello che concorsi come questo potessero essere organizzati anche in Italia, ma per il momento non è possibile a causa di problemi legati dovuti alla complicata legislazione italiana in fatto di concorsi. Chissà, un giorno la legge potrebbe cambiare. Non lo speriamo...



5 **AMIGA**

0 **ATARI ST/STE**

930

AMIGA

La versione di *Amiga* di *Captive* è stata sviluppata da una delle grandi e più famose case di sviluppo del software. Non se ne può fare a meno.

La versione di *Amiga* di *Captive* è stata sviluppata da una delle grandi e più famose case di sviluppo del software. Non se ne può fare a meno.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST/STE	L.49000d	IMMINENTE
AMIGA	L.49000d	IMMINENTE
IBM PC	L.59000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni.



"Credo che prenderò 2000 libbre di bombe ed un paio di cannoncini gatling", "Li usa subito o vuole che glieli incuto?"

STORMOVIK

A caccia di gloria della madre Russia con questo simulatore di Top Gun sovietico della ELECTRONIC ARTS.

Siamo nell'anno 1991: l'Unione Sovietica, nel tentativo di mantenere il suo status di paese comunista, è in guerra contro un esercito di ribelli e gruppi terroristici di estrema destra, che operano partendo da basi situate sull'altro lato della cortina di ferro.

Tutto questo è un pretesto per mettere il giocatore ai comandi del più moderno aereo da attacco al suolo dell'aviazione sovietica, il Sukhoi SU 25 Stormovik. Appositamente progettato per l'esecuzione di missioni a bassa quota contro bersagli al suolo, l'SU-25 è considerato uno dei migliori per il attacco del mondo ed è estremamente difficile da abbattere. Nelle vesti di un giovane ma promettente pilota di Stormovik il giocatore entra a fare parte dell'élite dell'Armata Rossa, l'aviazione. Davanti a lui la prospettiva di eseguire pericolose missioni di attacco al suolo contro avversari muniti di sofisticati sistemi difensivi e carri armati sottratti all'esercito regolare.

Essendo reclute fresche di accademia, è consigliabile prima effettuare alcune missioni al simulatore in modo da familiarizzare con l'aereo e con i suoi sistemi d'arma (anche i fan di Falcon ed F-19 dovranno fare mente locale, visto che l'equipaggiamento è sovietico).

L'addestramento inizia

con una missione di bombardamento nella quale occorre effettuare la giusta scelta di bombe e missili. Poi, tutti in cabina di pilotaggio: motore, flap... azione! La prima cosa che si nota dell'SU-25 è la sua velocità; lo scenario a poligoni pieni schizza via a destra e a sinistra del parabrezza con rapidità allarmante ed è opportuno tenere d'occhio costantemente l'indicatore di altitudine sull'HUD se non desiderate loccare nuovamente il suolo... un po' meno delicatamente.

L'aereo risponde al joystick in modo estremamente sensibile: spostamenti lievi sono sufficienti per eseguire la maggior parte delle manovre, mentre smazzettate convulse avranno come conseguenza un rapido ritorno al suolo.

Stormovik è ambientato in un periodo che va dal 1991 al 1993 e ogni anno ha il proprio elenco di missioni da compiere. La difficoltà di queste missioni aumenta man mano che il conflitto contro i terroristi assume dimensioni maggiori. Selezionando la missione si viene informati sugli obiettivi e sulla locazione dei bersagli, sulle armi disponibili e su quelle che il nemico utilizzerà contro l'aereo.

Stormovik è uno dei simulatori di volo più fluidi e rapidi che abbia mai visto per PC. Il programma supporta i modi grafici CGA EGA, MCGA e Tandy. Il suono è composto dalla solita collezione di "beep" tipica del PC, ma è vero che quando si è impegnati a mitragliare un convoglio di camion volando a 15 metri di altezza è difficile notare gli effetti sonori. Un aspetto del gioco che



Ooops, state morti... ma la vostra lapide risplenderà alle generazioni future che... ecc...

IBM PC

5

0

100 200 300 400 500

Come molti simulatori di volo, Stormovik, vi tiene impegnati a lungo mentre imparate a pilotare l'aereo e a manipolare la vasta miscela senza precludere di volo. Il gioco interviene d'ordine gli avversari di simulazione di questi nemici: soltanto vedere e basta quello...

850

Il gioco utilizza al meglio la grafica EGA nelle schermate standard e la risoluzione e il movimento della grafica e poligoni per il tutto livello di qualità sopra EA. Non si può dire altrettanto per il suono però. Vi fa sentire la voglia di provare perché un sistema anche il PC abbia il chip sonoro dell'Avago. Qualche che scatta, comunque, è la velocità che il programma si è dato il compito di lavorare visto la limitazione della macchina.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC L4000 OCTOBER

Non sono previste altre versioni



Vieta panoramica di una base aerea sovietica tra le steppe della Grande Russia...

mi è piaciuto molto sono le missioni notturne, dove si vola avvolto dalla nebbia e senza un orizzonte visibile. Il gioco compie numerose viste, dalla cabina di pilotaggio alla torre di controllo (uno standard ormai per i simulatori di volo). Inutile dire che il manuale è completo e ben fatto e vale la pena spendersi qualche minuto a leggerlo prima di alzarsi in volo.

Niente è nuovo o sorprendente in Stormovik, ma come simulatore di volo per PC è veloce, ben programmato ed impegnativo. Allarme, Ivan, cari T-72 a ore!!!

NB - Al momento di andare in stampa alla EA non hanno ancora deciso il nome definitivo del programma. Stormovik è attualmente il più quotato...

NOTE SUL SU25

Questo simulatore di volo è basato sull'SU-25 "Frogfoot" (denominazione NATO) o "Stormovik" (denominazione sovietica), l'equivalente russo dell'F-10 "Thunderbolt". Si tratta di un aereo da supporto ravvicinato a ricognizione. Con un equipaggio di un pilota, una velocità massima di 545 nodi ed un raggio operativo di 345 miglia, lo "Stormovik" è diventato famoso durante il conflitto in Afghanistan, dove, insieme all'elicottero Mi-24 "Hind", rappresentava il principale strumento aereo nella guerra contro i ribelli. La sua ampia apertura alare gli permette di trasportare un numero impressionante di armi: due lanciarazzi da 57mm sotto ogni ala, bombe a frammentazione multiple ed una mitragliatrice Gatling per attaccare bersagli non corazzati. E inoltre in grado di trasportare missili a guida laser e missili aria-aria per difendersi dai jet nemici.

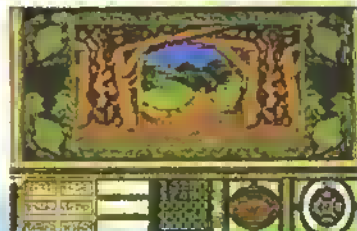
LA SFIDA DEL FUTURO

Come mai la PSYGNOSIS sta investendo tanti soldi nello sviluppo dei giochi?

Un stile di gioco più sofisticato, nuove e rivoluzionarie tecniche grafiche, addirittura delle sequenze di introduzione migliori: questi sono solo alcuni dei miglioramenti che la Psygnosis si ripromette di introdurre nei giochi che realizzerà nel prossimo futuro. I lettori di Kappa hanno già visto *Shadow of the Beast 2*, *The Killing Game Show*, *Awesome*, *Walker* e *Puggsy* (sul n° 19). La Psygnosis sta lavorando anche a questi altri giochi: *Obitus*, *Carthage* e *Nitro*. Quando avremo a disposizione le versioni definitive dei giochi potrete leggere la recensione!

► **CARTHAGE**, un wargame strategico ambientato in epoche remote. Animato da una sequenza di corsa su carro (che vedete qui) e da una mappa generata da frattali. Disponibile a ottobre su Amiga e ST.

► **OBITUS** è un gioco che si affontano radicalmente dallo stile tipico della Psygnosis. Si tratta di un gioco di ruolo fantastico, con diverse prospettive e una grande, a liscia. All'inizio disponibili su Amiga e ST, apparirà anche su CD-ROM, si parla anche di una versione CDTV.



► **NITRO** per Amiga e ST. Una simulazione di corsa semplice, molto coinvolgente, e tre giocatori, secondo lo stile del primato della Sega Net Run.



Dagli al "Guerrafonda di Bagdad"!

OPERATION HARRIER

5
5
0

Non c'è nulla che possa far dimenticare questo gioco. Il formato è ripetitivo: schermo di gioco, la cronaca di velocità, la grafica, tutto come sempre. Tuttavia, ad affrontare quello che appare il nemico per essere un buon gioco, il risultato è di spaventare con un carattere impressionante e il personaggio non sembra più così ridicolo.

613

AMIGA

La grafica decisa dallo schermo del titolo è seguita da una grafica piuttosto banale nel gioco vero e proprio. La rappresentazione è il dettaglio sono insufficienti, specialmente nel mare e nella parte sotto l'horizon e persino i risultati di la navigazione sono più limitati. Il mare è di linea blu con una intensità di colore scura e le nuvole di linea gialla. In definitiva, una buona gioco in prospettiva, con effetti e musica ispirati da una audacissima.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
PC	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

Cinque anni dopo le polemiche suscitate da *Raid Over Moscow*, la US Gold torna sull'attualità, questa volta con uno sparatutto ambientato in Medio Oriente. Siete pronti a sparacchiare sui "guerrafonda di Bagdad"?

Le lanciate potenze mediorientali hanno acquistato testate nucleari e ora minacciano la stabilità del mondo. Siete il pilota del versatile jet Harrier a decollo verticale e state navigando in qualche punto del Medio Oriente a bordo di una portaerei USA. Il vostro compito quale esperto pilota dell'Harrier è di riprendere possesso dei terribili ordigni nucleari. Si può uscire solo completando un certo numero di missioni contro il nemico prima di effettuare la "cattura".

Operation Harrier è stato realizzato dalla Creative Materials (quelli di Rotox) e usa la stessa tecnica Rotoscope. Il vostro jet si vede dall'alto e tutto quello che ci sta sotto ruota fino a 360 gradi.

Dopo le disposizioni dell'ufficiale al comando (un tipo un po' fuori) si selezionano le armi necessarie al vostro velivolo, scegliendo tra i missi-

li a ricerca calorifica o i missili "normali", le bombe da 500lb o da 1000lb.

Il vostro jet viene mostrato sul ponte della portaerei, pronto per il volo, poi polci su, e si parte. La maggior parte delle missioni sono bombardamenti aerei contro navi e bersagli nemici a terra. Bisogna stare attenti ai jet e agli elicotteri nemici. Troppi colpi dai missili aria-aria e precipiterete in fiamme, esponendovi ad una umiliante lavata di testa da parte del vostro superiore. Completate ognuna delle missioni e avrete la possibilità di riprendere gli ordigni nucleari e salvare il mondo.

Operation Harrier è una delusione: lo scenario e lo schema di gioco sono proprio banali. Più lo giocate, più lo schema di gioco e la grafica si fanno monotoni. Il Rotoscope che funzionava così bene in *Rotox* qui perde la sua originalità e forse dovrebbe essere adottato solo nello spazio. Se la US Gold vuole ancora lottare con i fan di sparatutto aerei deve produrre qualcosa di meglio.

CIP 5
0

AMIGA

805

IBM PC

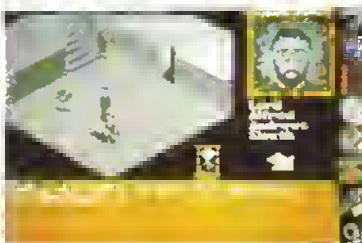
795

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
PC	L29000d	USCITO
ST	L29000d	IMMINENTE
C64	L18000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

MURDER



Una tipica scena del gioco. Una qualunque di queste persone potrebbe essere l'assassino. Che fine avrà fatto l'arma?

La caccia all'indizio della US GOLD

sti lascio la stanza mentre stiate armeggiando con il comando per i menù ogari.

Gli interrogatori sono semplici. Ci sono tre menu che elencano tutti i personaggi, i posti e gli oggetti del gioco. Mischiando questi tre menu, si possono costruire semplici domande su situazioni specifiche, alle quali la maggior parte dei personaggi risponde dicendo di aver visto il maggiordomo prendere il calice di vino o semplicemente che non ne sanno nulla. L'assassino non si incamminerà mai da solo.

Bisogna trovare anche delle prove. Per dimostrare alla fine l'identità dell'assassino, dovele confrontare le sue impronte digitali con quelle presenti sull'arma del delitto. Per far questo bisogna piazzare qualche trappola: ad esempio lasciare un oggetto nelle vicinanze del sospettato (che quasi sicuramente lo raccoglierà) permette di confrontare le impronte lasciate. È difficilissimo, ma una metà del gioco dipende da questo.

Murder è un gioco voluminoso, e uno di quelli che richiedono parecchio tempo per poter essere goduti al meglio. Un pensiero logico è fondamentale, insieme a una grossa mole di annotazioni.

In Murder siete un investigatore privato e avete due ore a disposizione per trovare l'arma del delitto e smascherare il criminale.

L'impressione iniziale è molto positiva. Ci sono milioni di trame diverse, perché tutti i personaggi e gli avvenimenti vengono generati casualmente all'inizio della partita. Ciò mantiene vivo l'interesse anche dopo che lo avete risolto una volta e significa che, indipendentemente da quanto lo giocate, ogni investigazione porterà alla luce enormi quantità di false piste.

PLOTTING

CIP 5
0

ATARI ST

710

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO

versioni 1-bit presto disponibili

La OCEAN e i mattoni...

Plotting è un semplice rompicapo che risulta comunque molto difficile da giocare. Davanti a voi trovate da 25 a 36 mattoncini, ciascuno contraddistinto da uno dei quattro simboli esistenti. Alla guida di una creatura a forma di palata capace di spostare i mattoncini, dovele disporli in una maniera precisa per poterli eliminare. Per distruggere i blocchi dovete lanciare quello che state trasportando contro un altro mattone dello stesso tipo. Il risultato di questa manovra è che il successivo mattone dotato di un simbolo differente da quello appena lanciato viene scagliato nelle vostre mani in modo da poter proseguire.

Sembra facile, ma c'è un problema. Se non ci sono mattoni "demolibili" a disposizione, perdevate una delle tre vite. Di conseguenza, vi conviene pianificare parecchio per essere sicuri di non ritrovarvi con le spalle al muro. Dopo un po', cominciano ad apparire degli ostacoli che impediscono il lancio in particolari direzioni e le cose



Nel bel mezzo di una frenetica partita a due giocatori. La freccia indica dove andrà a rimbalzare il mattone se lo lancerete contro il soffitto.

diventano particolarmente pericolose.

Insieme al gioco principale viene fornito un "construction set", ma la semplicità del gioco si rivela restrittiva al momento di preparare nuovi livelli. Ad esempio, ci sono limiti molto rigidi riguardo alle possibili posizioni di blocchi e ostacoli. Come editor l'ultima non permette di spaziarli molto.

Plotting non sembra possedere lo stesso fascino, soprattutto sui tempi lunghi, di molti altri rompicapo. Non si sa perché, ma alla fine si scopre che quel magico "l'altore X" di cui ha bisogno un rompicapo per rimanere interessante manca del tutto. È difficile, ma dopo un po' vi stancherà.

GOLD OF THE AZTECS

Scopriamo il terribile segreto dell'avventura azteca della US GOLD

Brett Conrad, ex marine ed ex agente CIA, è un alleatico ragazzo che non aspetta altro che una bella avventura. L'avventura in questione arriva, sotto forma di una antica mappa dell'Amazzonia sulla quale è indicata la posizione di una perdula tomba azteca. Nella tomba si trovano incredibili tesori - non c'è che da andarci a prendere.

Programmato dalla Kineba Software, Gold of the Aztecs è il frutto di 27.000 ore di lavoro e contiene parecchi megabyte di animazioni e di grafica. L'avventura dinamica procede fluidamente con Brett che si paracaduta nella giungla, si apre la strada sparando fra orde di malefici cacciatori di lesie amazzoniche e viola i passaggi sotterranei che portano alla tomba azteca e al tesoro. Come se i cacciatori di lesie non fossero già abbastanza, il percorso che porta alla tomba azteca è costellato da una gran varietà di



Gold of the Aztecs - bello e molto giocabile, con la piacevole aggiunta di un'opzione di salvataggio

di corbottana, gli elefanti assassini o le mortali trappole azteche.

La mappa fornisce a poco a poco una visuale a scorrimento di tutti i passaggi che conducono alla tomba, a come potremmo vedere... sono tanti. Non esiste giocatore che possa sperare di superare l'immenso labirinto in una sola partita, per questo motivo, infatti, è stata inserita un'opzione di salvataggio.

In termini di giocabilità, struttura e presentazione, Gold of the Aztecs è un gioco molto ben progettato. Gli spiriti sono dettagliati e ben disegnati. Brett è il tipico colosso alla Rambo, mentre i cacciatori di lesie hanno tutti una bella pancia prominente. Lo scenario a scorrimento orizzontale della giungla è realizzato ottimamente, colorato senza essere un inutile pugno nell'occhio, mentre l'animazione 'da sala giochi' dà al programma un ritmo molto sostenuto.

Ci potrebbe essere bisogno di molto tempo, ma quando si riuscirà finalmente a far arrivare Brett alla tomba vera o propria o a larghi intascare l'oro si proverà una grande soddisfazione - per non parlare dell'incredibile ricchezza! In Gold of the Aztecs c'è abbastanza tensione e tensione da soddisfare la maggior parte degli appassionati dei giochi d'azione.

SHOCKWAVE

Da quando, nel 1988, due ex sviluppatori di software della CRL, Jon Law o Jules Buti, fondarono la Digital Magic Software (DMS) ne è passata di acqua sotto i ponti. Quando lavoravano alla CRL, Law progettava la grafica per le infamie avventure horror Jack the Ripper, Wolfman o Frankenstein. Ciò vuol dire che gli ultimi giochi della DMS fanno paura? Beh, giudicate voi da queste foto esclusive di Shockwave ed Escape from Colditz.

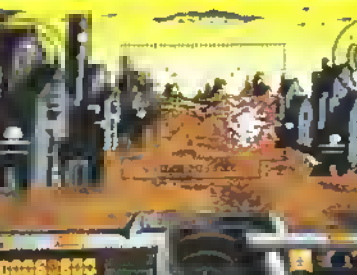
Sono scioccanti. Sono affascinanti. Sono gli ultimi giochi della DIGITAL MAGIC SOFTWARE...



La sequenza del tunnel di SHOCKWAVE al suo meglio: mai sentito parlare di Guerre Stellari? In questo gioco doate "cerare disperatamente di distruggere orde di alieni che si lanciano faticosamente contro di voi!" Un gioco solo per Amiga che uscirà in Settembre.



ESCAPE FROM COLDITZ: struttura la idea dell'omonimo gioco da tavolo, ma aggiunge un po' di azione da sala giochi. Guida il quattro prigionieri di guerra a liberarsi in un tentativo di fuga da Sonderburg, che non è una città ma il "campo di lavoro" di Colditz durante la Seconda Guerra Mondiale. Il gioco in isometria comprende oltre 600 interni. "Se lo volete, potete anche scavare dei tunnel". Disponibile in Novembre per Amiga, ST, PC e C64.

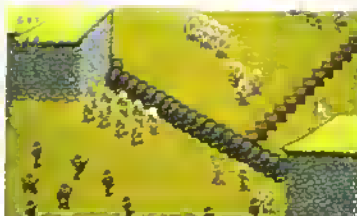


Stiamo volando fra le fabbriche di SHOCKWAVE a bordo della Super-Duper a l'astromobile Mark IV. Dovete difendere quattro settori dagli invasori alieni: sfruttare i loro minerali, rifornire la piattaforma di assistenza in mare, organizzare gli aerei nella foresta e difendere le fabbriche nel deserto.

La selezione degli armamenti in SHOCKWAVE. Si possono portare cinque armi, scelte da un assortimento di 15, in ogni missione. Le fabbriche producono anche scudi astra, aerei e infrarossi per missioni notturne e un sistema di schermatura a laser che impedisce agli alieni di trascinare le navi per un limitato periodo di tempo.



RORKE'S DRIFT



I soldati di Sua Maestà spariscono contro gli Zulu - proprio come nella realtà

Il wargame della PLATO/IMPRESSIONS mette di fronte inglesi e Zulu

Gli amanti dei wargame su computer alla ricerca di qualcosa di diverso non potranno che essere favorevolmente impressionati da Rorke's Drift, grazie soprattutto all'insolito scenario e al singolare approccio utilizzato.

Questa simulazione è ambientata al tempo delle guerre con gli Zulu - uno dei più terribili esempi di imperialismo inglese del diciannovesimo secolo. Rorke's Drift era il sito di un avamposto inglese, che comprendeva un ospedale a una chiesa,

attaccato da 4.000 guerrieri Zulu dopo un primo vittorioso assalto a Isandhiwana. Il piccolo avamposto era abitato da 101 uomini abili e da 36 feriti e malgrado la tremenda sproporzione delle forze in campo i soldati britannici riuscirono a mantenere il controllo. Lo scopo del gioco è quello di ripercorrere quell'impresa.

Traendosi di una battaglia su scala ridotta il programmatore è riuscito a rappresentare ogni singolo uomo diversamente da altri wargame dove un singolo pezzo rappresenta un'intera unità. Gli ordini possono essere impartiti ad ogni singolo soldato; ciò consente un completo controllo fin nei minimi particolari. La battaglia è giocata in tempo reale, ma l'azione può essere fermata ad ogni istante mentre si impartiscono nuovi ordini. E anche possibile velocizzarla limitandosi a ricavarne massaggi sull'andamento globale.

Si tratta del genere di gioco che si ama o si odia. Viene prestata grande attenzione ai dettagli, ma il gioco può a volte diventare fastidioso in particolare a causa dell'esecuzione piuttosto meccanica degli ordini. Gli appassionati di wargame che cercano qualcosa di originale e diverso per sfuggire alla noia degli scenari stereotipati ameranno certamente Rorke's Drift. Agli altri non resta che provarlo e farsi un'idea.

BREACH 2

L'IMPRESSIONS/OMNITRENO migliora il suo gioco di strategia e combattimento

fare a termine l'operazione è importante e va perciò tenuto in considerazione.

A differenza di Laser Squad che impiega una visione dall'alto, Breach 2 utilizza una vista isometrica. Quest'ultima scelta rende il gioco più realistico (un po'), ma complessifica l'identificazione dei singoli quadrati. La cosa migliore in Breach 2 è che la maggior parte dei comandi (tutti quelli usati più spesso) può essere impartita con il mouse; in questo modo il controllo del gioco è un processo semplice e veloce.

Il gioco è diviso in fasi della durata (in tempo di gioco) di trenta secondi. Il movimento e le altre attività di entrambe le parti vengono svolte, poco realisticamente, separatamente piuttosto che simultaneamente ed è quindi possibile a un soldato con un numero sufficiente di punti di movimento lasciare il proprio riparo, sparare un paio di colpi contro il nemico e rimettersi al sicuro senza rischiare di essere colpito. Ci sono dieci scenari di varia difficoltà forniti insieme al gioco ed esiste la possibilità che ne vengano resi disponibili degli altri ma nel caso in cui si riuscisse a completarli tutti con successo è incluso un programma per disegnare di nuovi che permetterà di creare delle missioni personali da sottoporre agli amici. Breach 2 e, tutto sommato, una simulazione di combattimento davvero avvincente

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST/STE	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

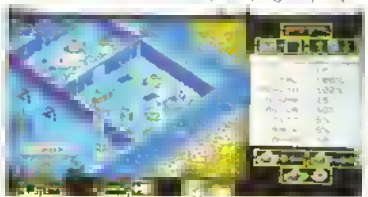
PIANO DELLE USCITE

ATARI ST/STE	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

Breach 2 è basato su alcune missioni di combattimento su scala ridotta che devono essere portate a termine da un piccolo plotone futuristico di soldati. Chi avesse già giocato Laser Squad dalla Blade Software può farsi un'idea abbastanza precisa del gioco: si tratta di guidare un ufficiale e un gruppo di soldati semplici in differenti operazioni sulla falsariga di quelle svolte dai marines o dagli SAS.

Il campo di battaglia è formato da una griglia bidimensionale su cui sono segnati muri, porte, foreste, fiumi, boschi e così via. In ogni scenario c'è un obiettivo da raggiungere che può variare dall'eliminazione del cinquanta per cento dei nemici presenti al salvataggio di alcuni prigionieri. Naturalmente anche il tempo impiegato per por-



La grafica isometrica sta tornando di moda?

AVANTI

Mentre con il lancio del CD-TV per Amiga l'intrattenimento su CD fa un passo avanti, K inaugura la sua nuova sezione periodica di Recensioni CD dando un'occhiata al più grande gioco di golf del mondo, ai viaggi verso il Polo Nord e alle notizie di prodotti CD in arrivo...

Anche se per l'Italia l'infanzia-CD è ancora una chimera, bisogna tener presente che in altre parti del mondo sta diventando rapidamente una realtà. Il Giappone ha l'FM Towns e numerosi giochi su CD per console, gli USA hanno il mercato CD del PC Engine e sicuramente si occuperanno del Towns molto presto, e il mondo metterà le mani sull'Amiga CD-TV entro quest'anno.

Per questo nasce la sezione Recensioni CD di K, che esporrà quanto succede nel mondo dei dischetti d'argento mantenendo il lettore aggiornato sul meglio del software CD. Insieme alla nostra nuova sezione console, tutto questo garantirà a K un'anteprima assoluta italiana di ogni novità nel mondo del software ludico.

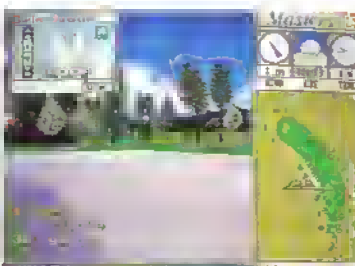
3D GOLF SIMULATOR

La TE SOFT e l'FM Towns hanno portato il golf in una nuova dimensione. E se possono fare tutto questo con un pugno di mazze, una chiazza d'erba e qualche pallina bianca, che cosa mai faranno con un caccia F-19, il cielo azzurro e un carico di missili a ricerca calorica?

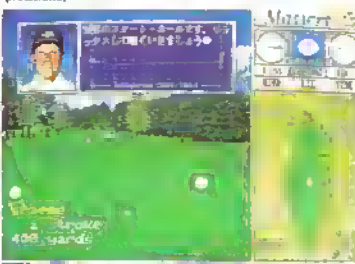
Ci sono stati giochi di golf e giochi di golf. Dalla preistorica visuale laterale di *Squirrel Golf* (e chi se lo ricorda più?) al più recente *Ultimate Golf* della Gremlin, il gioco si è trasformato in un grande passatempo per computer, anche se spesso non ha riscosso grandi consensi.

Ma questo non è un gioco di golf. È un simulatore di golf. Ed è tutto un'altra cosa.

In 3DGS il giocatore



Ogni 1 Siamo finiti in un buco! Innanzitutto, bisogna scegliere il punto di vista. Con la finestra dell'indicatori di direzione (in alto a sinistra) si può modificare la direzione con grande precisione.



Ecco un superprofessionista che descrive la configurazione del terreno.



Sì, si può anche regolare la posizione dei piedi. Fondi mente la si li deve lasciare dal bunker.

esordisce nel prestigiosissimo Augusta National Golf Club. Viene mostrata una mini-mappa del percorso della prima buca, poi si passa a osservare a volo d'uccello, il percorso con i suoi ostacoli, le asperità e le opportunità che si possono sfruttare a proprio vantaggio. Mentre si "sorvola" il territorio, viene indicato il percorso della telecamera sulla mini-mappa della buca. Uno stupefacente avvio per un gioco stupefacente.

Poi è tempo di impugnare la mazza: un po' di atmosfera con cinquant'anni di campionati provenienti dall'albero vicino e tutto è pronto per il primo colpo. Da questo punto in poi, il programma è talmente ricco di dettagli che si potrebbero insegnare a un principiante tutte le tecniche dello sport in questione senza bisogno di calcare un vero campo. Posizione del corpo, taglio della pallina, controllo del percorso, putting: in 3DGS c'è proprio di tutto.

A parte la fedeltà della riproduzione grafica (ogni schermo è riprodotto nel manuale

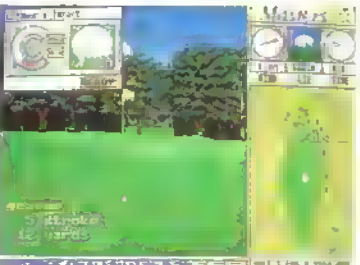
insieme a una foto della parte corrispondente del percorso reale), gli effetti sonori ultra-efficaci e l'eccellente paesaggio vettonale, il gioco riesce a prolungare grande giocabilità a ogni colpo di mazza. Tutte le opzioni sono estremamente facili da attivare e hanno grande importanza nello sviluppo del gioco. E ci sono un sacco di extra-funzioni, che vanno dall'evidenziamento del percorso della pallina in una ai piccoli pannelli con le tace digitalizzate dei grandi professionisti del percorso che si concedono commenti sulle vostre giocate.

C'è un solo problema: 3DGS al momento è disponibile solo per l'FM Towns. Ma è un ottimo esempio di quale tipo di software ci si possa aspettare dalla nuova generazione di macchine CD che invaderanno l'Europa entro il prossimo anno. È quel che dice anche Graeme Boxall, campione di golf, mentre spiega i segreti del gioco: "Non ci sono parole per descriverlo. È come essere presente. Questa è l'unica possibilità che mai avrò di giocare veramente l'Augusta National".

Un grazie di cuore alla Psygnosis e alla Minorsoft per l'aiuto fornitoci.

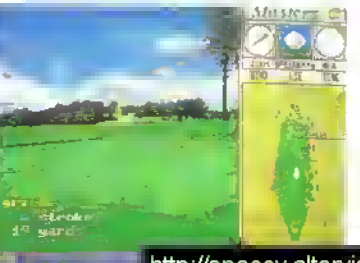
MUSICA, MAESTRO!

Cosa succede quando una compagnia come la Sony (fortissimi nel CD) compra una compagnia come la CBS (fortissima nella musica)? Il Music Data Disk, ecco cosa. Questo piccolo maestro, di 160 MB, capacità a stata data dimostrazione al recente "Which Computer?" Show di Londra, evidenziando nomi di vari artisti sullo schermo. Cliccando sul nome si vedono le riproduzioni della copertina degli album realizzati dall'artista. Cliccando sull'album si ottiene una serie di canzoni. Cliccando sulla canzone, si comincerà a bilare: il ritmo della musica in CD stereo. Il disco sarà presto in commercio nel formato CD-ROM XA e, si spera, uscirà qualcosa di simile anche per l'Amiga CD-TV.



È tempo di tirare. La banda rossa della forza percorre la scala graduata e quando si preme il pulsante, una piccola macchia rossa si muove sopra la pallina. A destra, permettendo di determinare l'efficienza e il taglio.

Una volta individuato il colpo, c'è una splendida animazione con appropriati effetti sonori. Se la pallina colpisce una degli ostacoli, si sentiranno un paio di secondi temporali mentre la pallina ricade a terra.



DAL DOMESDAY AL DOMANI

La tecnologia dei dischi laser ha fatto molti passi avanti dal progetto Domesday della BBC (una specie di censimento su videodisco dell'Inghilterra per celebrare i mille anni dal censimento voluto da Guglielmo I nel 1086 per conoscere l'estensione e il valore del suo regno), in cui si sfruttavano i dischi Laservision della Philips e i computer BBC. La Virgin Interactive è un tipico esempio di società che ha imparato la lezione strada facendo ed è pronta a farne buon uso con il CD-TV della Commodore - e con il CD4 quando farà la sua comparsa.

"Il progetto Domesday era un buon modo di creare la consapevolezza di ciò che si poteva fare con il CD-ROM," dice William Beckett della Virgin Interactive, "ma ormai è un po' obsoleto. Avevamo scritto tutto il codice in BCPL, e oggi non ci saranno più di 1000 unità in funzione nelle scuole. L'Amiga invece è una macchina di cui tutti sanno qualcosa e l'hardware di sviluppo è più accessibile ed economico".

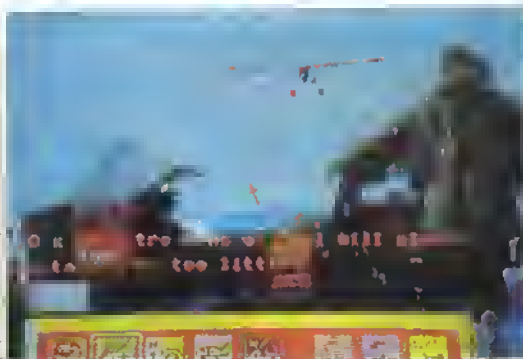
North Polar Expedition della Virgin è il perfetto esempio di come l'evoluzione dal Laservision al CD-ROM e al CD-TV possa influire sullo schema di gioco. Con il Laservision/Domesday, la possibilità di proporre grafica era gravemente limitata dall'hardware grafico del BBC (buono per i suoi tempi, ma difficilmente comparabile agli standard Amiga). C'e-

rano, comunque, animazioni video a tutto schermo come sfondi e un sonoro decente.

Usando il CD-ROM, la qualità dell'immagine è lievemente peggiorata (si vadano le foto di questa pagina), ma la capacità di proporre buona grafica e costruire un più vasto e complesso scanaro interattivo compensa sufficientemente questa mancanza. Il solo altro problema a che non si possono ottenere contemporaneamente immagini e suoni dal CD-ROM.

Con l'Amiga CD-TV, però, si hanno riproduzioni grafiche addirittura migliori, e si può miscelare la grafica con il sonoro. Non si ha ancora il Full Motion Video del Laservision (vedi K 18), ma l'intero sistema è molto più potente in termini di interazione. E la Commodore ha già promesso per il futuro un modulo aggiuntivo FMV per il CD-TV. Simili novità si dovrebbero registrare con l'avvento del CD4.

La Virgin ha anche un'altra interessante novità in cantiere: lo STITCH. Questo sistema operativo addizionale, sviluppato da Tony Graan, può essere usato in un gioco CD-ROM per controllare le scelte fatte dal giocatore. In ogni momento, lo STITCH sa esal-



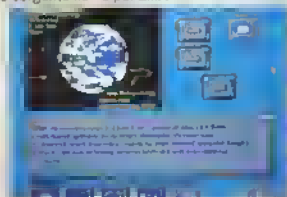
Il vecchio, su Laservision la stessa scena mostrata su PC, ma con la rudimentale grafica del BBC sovrapposta sulla immagine video Laservision. Osservare la sorprendente mancanza di deterioramento tra l'originale in video e l'immagine digitalizzata in VGA.

tamente quali scelte siano pertinenti e valide per il giocatore. In parole povere, significa che il programmatore può semplicemente inserire una serie di situazioni differenti a di sequenze animate a lo STITCH le manterrà in un ordine significativo per il giocatore per tutto il corso del gioco. Un'utilità veramente potente che potrebbe produrre eccezionali scenari per il futuro.

"Bisogna puntare sul CD," afferma William Beckett. "La gamba nel campo del video lavora sempre di più col formato digitale. Un giorno tutto sarà digitale, e i videogiochi su CD saranno capaci di utilizzare tutte le video-risorse che verranno messe a loro disposizione." Il giorno in cui uno scenario CD potrà venir fuori dalla TV, dai film, dalla musica, dalla letteratura, dai cartoni animati a da un buon vecchio codice sorgente non è poi tanto lontano.



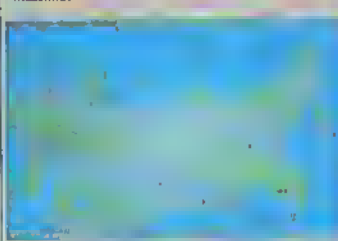
Il nuovo: North Polar Expedition, con la voce digitalizzata e la immagine dell'esploratore Randolph Hennes, arriva su PC.



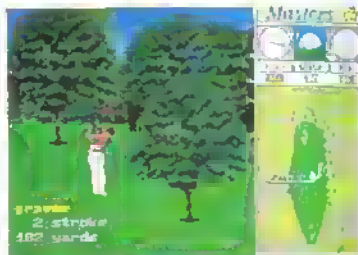
La memoria e la capacità di elaborazione del PC sono state combinate con la grande "capacità" del CD-ROM per creare un intero database di informazioni all'interno del programma North Polar Expedition, nel si può accedere come si vuole mediante l'uso di pulsanti alla Hypercard.

L'ATLANTE MONDIALE SU CD

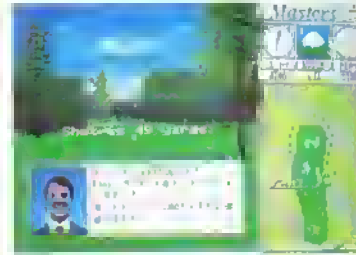
World Atlas della Mindscape per PC sarà presto convertito su CD-ROM per il PC e potrebbe apparire su altri formati CD. Gli utenti potrebbero essere una gran cosa sul CD, perché (come ha fatto la Mindscape) si possono combinare nozioni geografiche tradizionali (dove l'Impopol?) con informazioni di carattere culturale, turistico (che si deve fare per andare in vacanza in Nigeria?) e sulle rotte aeree. Il tutto mescolato magari con un gioco alla Trivial Pursuit, musiche etniche e immagini delle varie località: sarebbe il massimo!



World Atlas della Mindscape, presto su CD. Bisognerà aspettarsi una grafica migliore sul dischetto d'argento?



Sul green - una griglia topografica aiuta a valutare la conformazione del terreno.



Se c'è qualche problema, arriva il suggerimento del golfista professionista.

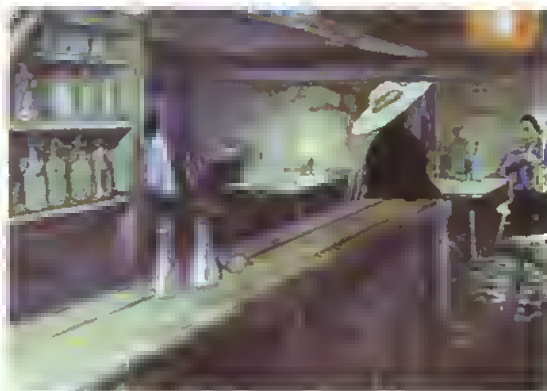
I FILM NEI



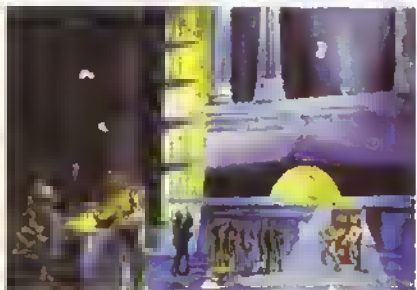
RISE OF THE DRAGON della Dynamix. Questa futuristica avventura poliziesca cyberpunk è un gioco interattivo completamente nuovo, realizzato con il nuovo GDS (Game Development System) della Dynamix.



HEART OF CHINA, della Dynamix. L'azione si svolge nella Cina degli anni '30, all'inizio della rivoluzione cinese. Siala a "Lucky" Jaka Masars aaval a l'incarico di liberare Kata Lomax, la figlia di un ricco investitore americano.



HEART OF CHINA Il gioco presenta un'interfaccia dal tipo "punta e clicca" che renda superflui i comandi da tastiera. Alti caratteristiche di rilievo sono la grafica VGA in 256 colori, dissolvenze cinematografiche e schermate che vi fanno vedere ciò che accade mentre voi siate facendo altro.

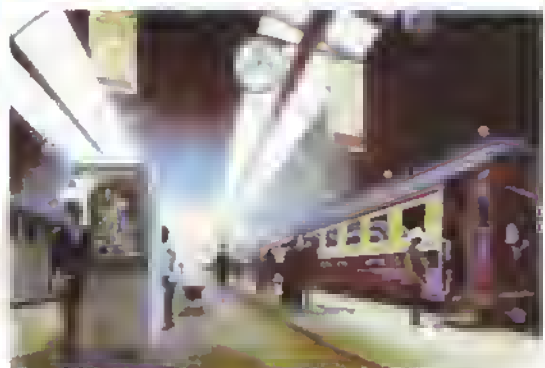


RISE OF THE DRAGON

Questo gioco possiede il feeling a l'atmosfera de l'ormai mitico *Blade Runner* di Ridley Scott a vi offre inoltra l'introduzione con una trama di granda spessore mediante un'interfaccia avanzata, ma semplice da usare. Quando sarai pronto potrebbe rivelarsi il gioco dell'anno.



KING'S QUEST V, dalla Sierra On-Line. Con oltre 10 Mb di dati, il quinto capitolo della saga *King's Quest* risulti a essere uno dei più voluminosi giochi per computer mai prodotti. *King's Quest V* sarà il primo titolo a far uso della nuova tecnologia "cinematografica" della Sierra, che si avvale di sofisticate tecniche di animazione in stile hollywoodiano. Ne è prevista la commercializzazione in autunno nelle versioni PC, Amiga, ST, Macintosh a PC CD-ROM.



HEART OF CHINA Kate Lomax è tenuta in ostaggio da un Signore della Guerra. La sua vita è nelle vostre mani. Nel corso del gioco viaggerete in luoghi esotici quali la Cina, Hong Kong, Kathmandu, Istanbul a Parigi.

RISE OF THE DRAGON

La ballerina animata e senza troppi accenti di questa scena nel nightclub alla origine una ragazza del team della Dynamix, prima che le sue routine di danza fossero digitalizzate e rielaborate per formare spirito animati. Tutti gli sfondi per questi giochi della Dynamix/Sierra sono stati digitalizzati da disegni fatti con l'aiuto di artisti stupendamente.





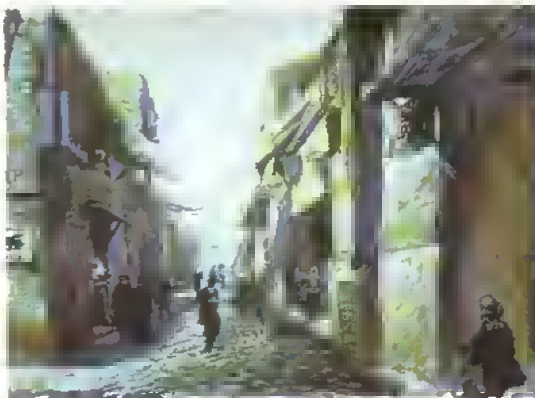
VOSTRI MICRO

La Sierra On-Line e la Dynamix hanno unito le forze per creare dei nuovi giochi

interattivi rivoluzionari. Kappa vi offre un'anteprima dei loro incredibili film su CD-ROM...



SPACE QUEST IV, della Sierra On-Line. Sottotitolato "Roger Wilco and the Time Rippers", Space Quest IV può vantare una grafica VGA a 256 colori a la prima scena a scorrimento mai viste in un'avventura della Sierra. Sarà disponibile in autunno, inizialmente solo nella versione PC, sia in formato floppy che CD-ROM. Seguiranno la versioni Amiga, ST e Mac.



Benché questi giochi della Sierra On-Line e della Dynamix siano inizialmente proposti solo in versione PC CD-ROM, non si escludono successive conversioni per il Commodore Amiga CDTV, il Macintosh CD-ROM, il Fujitsu FM Towns ed il NEC PC Engine/Turbografx CD-ROM.

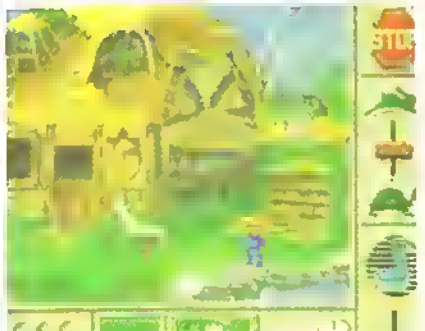
HEART OF CHINA. Nel corso della vostra missione per restituire al padre la signorina Loma, dovete avvalervi dell'aiuto di un abilissimo alaja, Chi. Col suo aiuto potrete dare l'assalto alla fortezza del rapitore e salvare l'eroina. La struttura di gioco favorisce l'interazione fra i personaggi, propone diversi aiutmi da risolvere a varia simulazio-

"Il vero divertimento interattivo di stile cinematografico è ormai allo portata di tutti i possessori di computer."

Sierra On-Line e Dynamix.

RISE OF THE DRAGON

"De buon investigatore privato del ventesimo secolo, girovagare per la città piena zeppa di criminali cercando di risolvere il più oscuro, pericoloso e mortale enigma della vostra carriera." Scene a sequenze sono rappresentate esattamente dal vostro punto di vista, come se vi trovaste effettivamente sul posto.



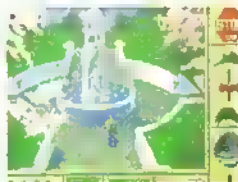
MIXED-UP MOTHER GOOSE CD-ROM della Sierra. La nuova gamma di giochi della Dynamix/Sierra ha scatenato da togliere il fiato, fra i migliori mai comparso su computer. Bill Davis, il vicepresidente della Sierra per lo Sviluppo Creativo che ha alla spalla quasi 30 anni di esperienza nel campo dell'animazione, sta esplorando i limiti della tecnologia della computer graphics. Davis ha raccolto attorno a sé uno staff di oltre 30 disegnatori e animatori provenienti da tutto il mondo.



MIXED-UP MOTHER GOOSE CD-ROM. Contiene colonna sonora in diverse lingue, che vi permettono di ascoltare i personaggi del gioco mentre parlano o cantano in inglese, giapponese o spagnolo. Il gioco dovrebbe uscire su due compact disk questo autunno, nella versione PC CD-ROM.

MIXED-UP MOTHER GOOSE CD-ROM

Si tratta di una versione più avanzata del gioco originale della Sierra On-Line, con sfondi VGA a 256 colori, caratteri animati, colonna sonora stereo a voci digitalizzate.



The Definitive Simulation of Armoured Land Combat

MI TANK PLATOON

Available for IBM PC Compatibles and coming soon for
Atari ST and Commodore Amiga



MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

NO-SONO-MUS-ON

**K vi parla dei
più recenti
successi nelle
nuove versioni
per 8 e 16-bit**

COMMODORE 64

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS
DOMARK; L18000c; d; VERSIONE ST RECENSITA SU K 17;
K-VOTO 895

Questo gioco è stato un hit nelle sale giochi e nella versione ST dove la cosa più notevole è la grafica ben definita e colorata, in stile cartone animato. Sul 64 è ovviamente più grossolana e in qualche modo la scelta cromatica ricorda i giochi per lo Spectrum - pochi colori e quei pochi sono veramente indecenti (l'infelice scelta comprende un verde marcia, un blu scuro, un bianco perla e così via).

Il sonoro invece è splendido, in special modo il motivo d'apertura dall'atmosfera davvero curiosa. La musica che accompagna il gioco è un po' ripetitiva ma, dal momento che può essere eliminata, non rappresenta un grosso problema.

Anche il gioco risulta leggermente ripetitivo, ma è sufficientemente coinvolgente e alla fine di ogni partita viene voglia di giocare ancora una. In definitiva, un gioco che non può mancare nella collezione degli amanti della versione da bar ma, per quanto riguarda gli altri giocatori, conviene provarlo prima di comprarlo.

K VOTO: 705

KLAX

DOMARK; L18000c; d; VERSIONE ST RECENSITA SU K 17; K-VOTO 880

Quando questo gioco fece la comparsa nelle sale giochi fu subito accolto positivamente per via della struttura semplice ed avvincente allo stesso tempo. Ma può il passaggio tra il coin-op e il 64 averne intaccato i pregi?

A prima vista Klax per 64 non è nulla di speciale con quei colori anonimi e la grafica approssimativa. Il suono è quasi assente e quello che si sente è estremamente scarso, ma riguardo alla giocabilità... il buon vecchio 64 dimostra che può ancora battere tutto se solo trova il programma giusto! La versione per il Commodore è infatti la migliore tra tutte le versioni che abbiamo giocato (compreso quella originale da bar). È difficile dire il perché, siccome tutte le versioni sono molto simili tra di loro, ma c'è qualcosa che la rende irresistibile. Un consiglio da amico, compratelo!

K VOTO: 830

MANCHESTER UNITED

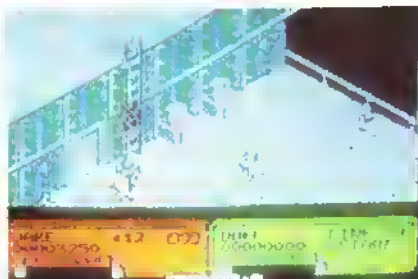
KRISALIS; L18000c • L25000d; VERSIONE AMIGA RECENSITA SU K 17; K-VOTO 845

La squadra inglese è tornata nelle coppe europee e approda sul 64! Il Manchester ha già giocato su Amiga e ha vinto in casa senza troppa difficoltà, ma come si profila l'incontro sul glorioso 64?

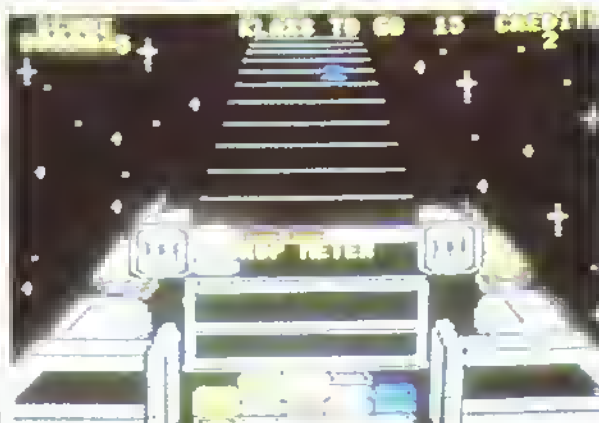
Primo tempo - Graficamente Manchester United è davvero scadente. Gli sprite sono grossolani e colorati molto male. L'animazione è pensosa e a volte sembra che il terreno si stia muovendo da solo! Per quanto riguarda la gestione le icone sono ben disegnate, ma anche qui i colori sono una grande delusione (avete mai visto un pallone da calcio verde?).



Man Utd/Commodore 64



Escape/Commodore 64



Klax/Commodore 64

Secondo tempo - Il motivetto che accompagna lo schermo di management promette grandi cose. Ma quando ci si addentra nel gioco vero e proprio ci si accorge che il suono è agli stessi livelli della grafica. Se escludiamo il fischietto dell'arbitro e un debole brusio quando viene segnato un goal il gioco è praticamente muto.

Risultato finale - Come avete probabilmente immaginato da quanto detto sopra, l'unico merito di Manchester United sta nell'ottima giocabilità. Purtroppo non è così.

Evitate questo gioco a tutti i costi (Knsals, cos'è successo?). Davvero una pessima partita, chissà se manderanno i soldi indietro?

K VOTO: 312

AMSTRAD CPC

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Domark/Tengen; L18000c; versione ST recensita su K 17; K-VOTO 895

La professoressa Sarah Bellum è stata rapita, insieme a centinaia di uomini, dai 'reptilians', una razza aliena. La missione, che consiste nel liberare i prigionieri ad ogni costo e nel distruggere l'installazione aliena, viene affidata alla coraggiosa coppia formata da Jake e Duke.

Il giocatore impersona uno dei due amici mentre tenta di salvare gli uomini dall'isomettrico Pianeta X (perbacco, che fantasia...). La versione per Amstrad del famoso gioco da bar dell'Atan possiede tutte le caratteristiche dell'originale: un'azione frenetica per due giocatori, un'area di gioco molto colorata e soprattutto un'ottima giocabilità. La grafica non è spettacolare, ma i piccoli e dettagliati sprite sono molto piacevoli.

L'unico difetto del gioco è il sonoro costituito essenzialmente da noiose esplosioni. Escape from the Planet of the Robot Monsters è un gioco molto divertente sebbene possa diventare noioso a dosi massicci. Ottimo per un giocatore, favoloso per due.

K VOTO: 725



Escape/Amstrad CPC

KLAX

**DOMARK; L18000c;
VERSIONE ST RECENSITA
SU K 17; K-VOTO 895**

Il rompicapo della Tengen è finalmente arrivato anche su Amstrad ed è valsa la pena aspettarlo!

Graficamente il gioco è stupendo, con le mattonelle vivacemente colorate che si muovono fluidamente sul nastro trasportatore verso il bordo dello schermo.

Se avete giocato il coin-op vi accorgete immediatamente di quanto questa versione sia simile all'originale. Infatti, conserva tutta la velocità del gioco da bar anni fa e addirittura più veloce! Il sonoro è ottimo e contribuisce a rendere le partite più piacevoli. Il gioco è molto coinvolgente poiché ogni livello, dotato di uno sfondo diverso, propone nuove difficoltà. Per esempio, in un livello si devono realizzare tre klax per proseguire, in un altro si deve totalizzare un determinato numero di punti.

Senza dubbio un gioco raccomandabile, anche se manca l'opzione per due giocatori presente nelle versioni a 16-bit, sia agli inizi dell'azione sia al pari del rompicapo.

K VOTO: 821



Klax/Amstrad CPC

AMIGA

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS DOMARK/TENGEN; VERSIONE ST RECENSITA SU K 17; K-VOTO 895

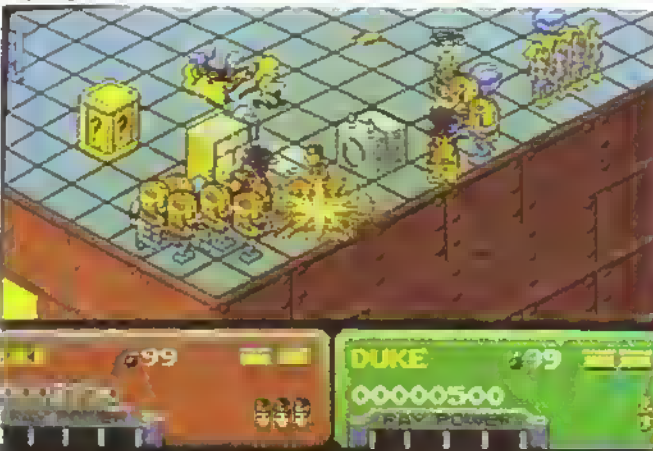
Il vostro nome è Jake o Duke a seconda del personaggio che scegliete, il vostro compito quello di salvare numerosi prigionieri, uccidere una marea di robot e fuggire dal pianeta.

Il gioco è ambientato in una fabbrica popolata da prigionieri umani usati come schiavi dagli alieni. Per liberarli basta camminare sopra e stranamente li vedrete scomparire. Naturalmente ci sono orde di mostri robot pronti ad impedire a chiunque di portare a termine vittoriosamente la missione. Se venite circondati vi potete liberare facilmente dall'indesiderata compagnia con la solita bomba (oh, perché non fanno delle smart bomb per i seccatori?), ma è meglio riservarle per il fastidioso reptilian che compare ogni quattro fabbriche.

La grafica è sempre in stile cartone animato ed è molto simile a quella su ST. Come è lecito aspettarsi, la musica e gli effetti sonori sono migliori sull'Amiga e rendono il gioco più piacevole. La giocabilità, la cosa più importante, è rimasta inalterata. In più il gioco occupa un solo disco invece dei due dell'ST.

K VOTO: 885

Escape/Amiga



**RED STORM RISING MICROPROSE; L59000d;
VERSIONE C64 K-VOTO 814**

L'ultima proposta della Microprose per l'Amiga è la conversione della simulazione di sottomarino del 64, Red Storm Rising.

La grafica è rudimentale, con le navi rappresentate da rettangoli ed una sequenza ripetitiva per lanciare (e ricevere) i siluri. Il sonoro è limitato ma riesce a creare una sensazione di panico quando i "bip" sul radar diventano più frequenti. La giocabilità è comunque il vero punto debole di Red Storm Rising e, dopo un po' di tempo, a causa della ripetitività diventa una vera noia giocare.

Un anno e mezzo fa, sul 64, i quadranti e i bip erano sufficienti a creare un simulatore credibile ed è per questa ragione che il programma ottenne un grande successo. Nel 1990, su computer a 16-bit, è lecito tuttavia aspettarsi un po' più di profondità da un gioco di questo tipo. Detto questo, RSR potrebbe forse ancora piacere agli amanti della simulazione e della strategia, ma chi è alla ricerca di un minimo di azione non dica che non l'avevamo avvertito.

K VOTO: 603

ATARI ST



Flood/Atari ST

FLOOD ELECTRONIC ARTS; L49000c; VERSIONE AMIGA RECENSITA SU KAPPA 20; VOTO KAPPA 715

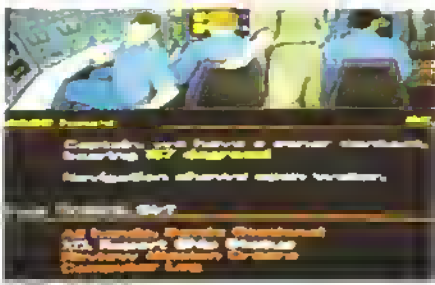
Flood è l'ultimo gioco dei creatori di Populous e diversamente da questi richiede molto meno ragionamento e molta più azione.

È un tradizionale gioco di piattaforme che presenta un'interessante novità: è possibile arrampicarsi su muri e soffitti. Questa opzione apre nuove frontiere e aggiunge inesplorata possibilità all'antica arte del salto tra le piattaforme.

La grafica è fantastica ed è migliorata dal corso a colori nudi e vivaci che danno al gioco l'aspetto di un vero gioco da bar. Il suono conferma la prima impressione, la musica è eccellente e gli effetti sonori ben studiati.

Gli unici due inconvenienti consistono nelle lunghe pause tra i livelli e nella facilità del gioco: i giocatori più esperti potrebbero trovarlo troppo semplice. A parte questo, Flood è un gioco davvero raffinato che terrà occupati per un po' di tempo molti possessori di ST.

K VOTO: 715



Red Storm Rising/Amiga

ATARI ST

**THUNOERSTRIKE
MILLENIUM L29000d;
VERSIONE PC RECENSI-
TA SU KAPPA 20,
K-VOTO 895**

La prima cosa che colpisce di questa battaglia futuristica e simulazione aerea è la sua velocità. Paragonata a una avio-simulazione come F19 o F16 in cui lo scenario scorre a una velocità ragionevole, in *Thunderstrike* la navicella, con motori turbo aggiunti, si muove semplicemente come un fulmine. Ancora migliori sono l'incredibile grafica 3D solida e la facilità di manovra dell'aeronave. Solo la sezione audio è deludente. Appare in uno show televisivo e dovete difendere la vostra base da uno sciame di navi telecomandate. Alcune navicelle quando vengono distrutte si lasciano dietro capsule di energia, motori turbo e scudi potenziati di cui dovete fare molta volando sopra. Trattandosi di uno show televisivo migliori sono le prestazioni e più drammatico l'impatto sul pubblico e migliore sarà la nave che si governerà nel prossimo round.

Uno dei pregi del gioco è la facilità di controllo (al contrario di molte simulazioni di volo) che aumenta il livello di coinvolgimento. Un agile, sofisticato sparafutro.

K VOTO: 885



Thunderstrike / Atari ST



Infestation / Atari ST

INFESTATION

**PSYGNOSIS L39000d; VERSIONE AMIGA RE-
CENSITA SU K 17; K-VOTO 795**

Siete stati inviati sul pianeta Xelos e dovete liberare la stazione spaziale Alpha 2 dai suoi invasori alieni. Per fare questo dovete avvicinarvi a ciascuna delle uova aliene e avvelenarle con gas al cranio. Inoltre dovete distruggere i droidi e la madre aliena.

A questo scopo dovete muovervi per il pianeta e la stazione spaziale a piedi o attivando il vostro jet-pack. C'è un'ampia gamma di oggetti da trovare e identificare; per esempio, dovete identificare ascensori e computer altrimenti non farete progressi. Capito il funzionamento di base scoprirete che è un gioco sia di esplorazione che di tiro all'alieno e ovodistruzione. C'è un gran numero di piani e stanze

da esplorare quindi *Infestation* lo giocherete per un discreto lasso di tempo. La grafica è appropriata, ma non sfrutta a fondo le capacità del computer. Duro all'inizio, poi il mappaggio e la giocabilità prendono il sopravvento.

K VOTO 720

AMIGA

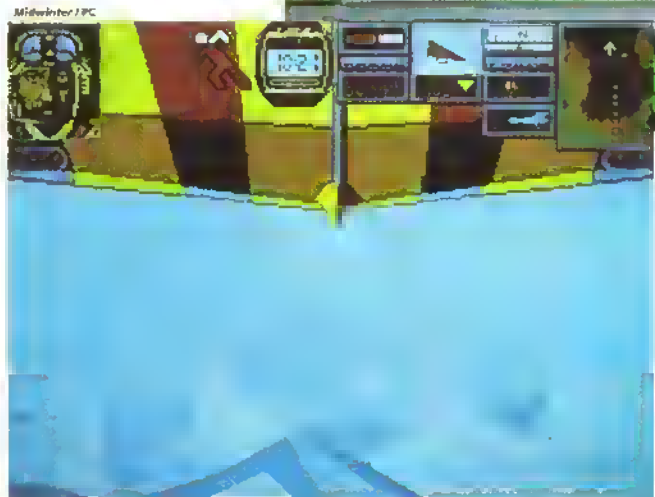
**THUNOERSTRIKE
MILLENIUM L29000d;
VERSIONE PC RECENSI-
TA SU KAPPA 20, K-VOTO 895**

Si veda la recensione ST per i dettagli del gioco. Ci sono poche differenze tra le due versioni ma l'Amiga ha un suono migliore (come ci si aspettava). In definitiva un gioco da consigliare.

K VOTO: 885



Thunderstrike / Amiga



Miowinter / PC

PC

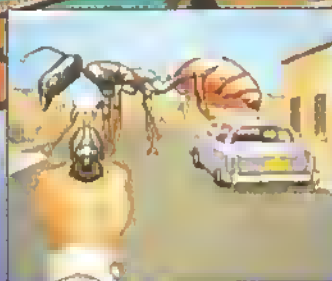
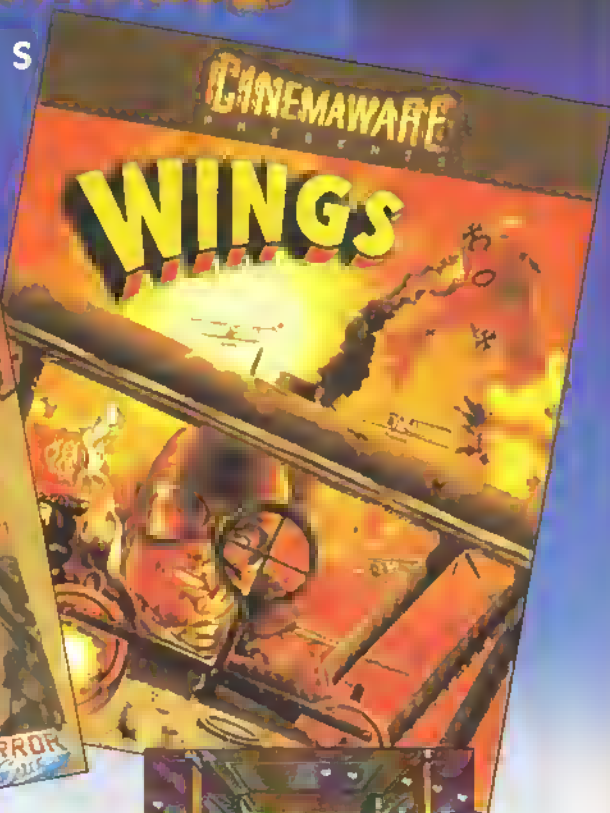
**MIOWINTER RAINBIRO L69000d; VERSIONE ST RE-
CENSITA SU K 17; VERSIONE PC RECENSI-
TA SU KAPPA 20 K-VOTO 948**

La versione PC di questo gioco di esplorazione, strategia e azione a vettori solidi 3D è praticamente simile alle altre versioni a 16-bit e non ha un bit di differenza. Dovete farvi degli alleati che vi aiutino a scongiurare un piano d'invasione che minaccia la vostra sopravvivenza su un continente ghiacciato nel corso di una glaciazione. Le cose da fare sono tantissime e richiedono una buona padronanza di sci, gatto delle nevi, armi da fuoco e una buona gestione delle proprie risorse e del proprio gruppo. Un grande gioco che merita considerazione da parte di tutti i possessori di PC.

K VOTO 948

CINEMAWARE

P R E S E N T S



Cinemaware presenta uno speciale tutto dedicato agli utenti Amiga:

IT CAME FROM THE DESERT • WINGS

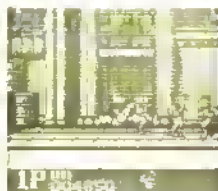
Dopo avere sperimentato le oscure vicende di Lizard Breath, cimentatevi in una nuova esilarante esperienza. Rivivete in WINGS l'azione, la gloria, l'audacia dei duelli aerei del 1° conflitto mondiale nei cieli di Francia durante l'epoca d'oro dell'aviazione.

IT CAME FROM THE DESERT - già disponibile per Amiga (1 mega) insieme a ANTHEADS, l'avvincente data disk - raggiungerà presto anche i monitor degli utenti IBM PC e compatibili e Atari ST.
Insieme all'attesissimo TV SPORTS BASKETBALL!

MIRROR
Soft

LEADER
SOFTWARE

Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 0SW



Calci di tutte le parti in D DRAGON.

L'ultra-
violenza
arriva sul
Gameboy
con la
TECHNOS

DOUBLE DRAGON

Dimenticate le tartarughe mutanti, c'è da guidare Billy - il beslione con la mazza da baseball - in questa missione di salvataggio della sua ragazza dalla gang dei Guerrieri Neri.

Double Dragon, il popolare gioco da bar di arti marziali, è stato convertito per il Gameboy. Diviso in quattro missioni, il gioco vi fa attraversare i quartieri malfamati e i mercati della città più la foresta prima di arrivare alla vostra destinazione finale - il covo dei cattivi. Lungo il percorso si incontrano e si liquidano donne sado, punk lanciacoltelli e van bellimbusti superfedeli al "boss".

La versione per Gameboy è molto più facile



da giocare. Al contrario dell'originale da bar qui è messo in mostra l'intero repertorio delle arti marziali: pugno, uppercut, gomitate, volo sulle spalle, calcio, calcio volante, calcio agli stinchi, calcio alla testa e calcio rotante. I vostri avversari non sono tosti come i loro parenti delle sale-gioco. Tipi come Abobo, Lopar, Chinlai e i Williams si fanno fuori con poca fatica. Anche qui si raccolgono armi come coltelli, mazze da baseball e granate per seminare distruzione. Un'opzione di connessione consente di giocare in simultanea con un amico - purché abbia un Gameboy e una copia del gioco.

Double Dragon è il picchialotto che più si avvicina a un film di arti marziali. Preparatevi a un po' di sana distribuzione di ceffoni.

PAPERBOY

Una nuova conversione per il Gameboy dalla MINDSCAPE

Questo gioco è in circolazione da anni e quello che ha fatto l'ha fatto con successo. All'origine gioco da bar dell'Atari, Paperboy è stato convertito per Inti i sistemi, dallo Spectrum al Lynx... e adesso per il Gameboy.

Consegnare giornali nei buoni vecchi States è un'impresa non da poco per un novello strillone. Prima di cominciare, vi viene mostrato il percorso

con le abitazioni degli abbonati evidenziate. Poi via sulla strada. Eh, attenti là fuori!

Se volete collezionare punti dove consegnare i giornali ai clienti altrimenti questi disdicono l'abbonamento. E non è buona cosa, vecchio mio. Per ottenere punti bonus basta rompere i vetri dei non-abbonati (stortunatamente sul Gameboy non li si vede andare in pezzi).

Come accade anche nella realtà, le cose non sono così semplici. Diversi ostacoli metropolitani si presentano lungo il percorso. Skateboarder, appassionati di break-dance, cani, recinti, tombini, macchine, lapidi, idranti, spazzatura, trombe d'aria e la morte stessa sono in agguato per sottrarvi una vita se vi scontrate con loro.

Se uscite sani e salvi da un round, un percorso di allenamento vi aiuta a mantenervi in forma per le consegne successive. Chi ha detto che è facile consegnare giornali? Beh, se non ci riuscite potete sempre lavorare in una catena di fast-food.



PAPERBOY. Coloratissimo e vitalissimo



ROADBLASTERS. Conversione dello sparatutto-simulatore di guida della Atari.



REGEAR. A tutto scorcimento



VINDICTORS. I carriarmati della Tengen arrivano se labirinti infestati di alieni



PAPERBOY è un gioco white che usa la grafica pseudo-tridimensionale alla Zaxxon con scorrimento dall'alto a sinistra al basso a sinistra



Gli articoli di giornale testimoniano i nostri progressi in PAPERBOY.

PHANTASY STAR II

Phantasy Star II è una importazione americana di un gioco di ruolo in stile tipicamente giapponese. Anche i volti degli eroi hanno strani occhi smisurati e un aspetto a metà tra occidentale e orientale che contraddistingue gli eroi videoludici giapponesi.

La trama è abbastanza familiare. In un lontano angolo dell'universo tre pianeti giungono in orbita attorno alla bellissima stella Algo. Palm è il centro intellettuale ed economico del sistema solare, Mota il pianeta dell'agricoltura e Dezo, il più lontano dalla stella Algo, è completamente sconosciuto.

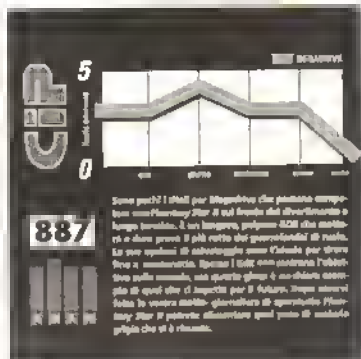
L'avventura inizia sul bucolico pianeta delle falene: Mota. L'onnipotente Cervello Madre controlla tutto su Mota: dalle "Fallorie a Cupola", al-

Giochi di ruolo ora anche su Megadrive

lentamente gestite, all'ecosistema di laghi e foreste. Ma il Cervello Madre non funziona più perfettamente. Strani mostri terrorizzano il territorio, Foinche di Fuoco, Locuste e Zanzare giganti stanno trasformando Mota in una terra da incubo.

Nel bel mezzo di questo sconvolgimento arriva un eroe: proprio voi. Scrivete il vostro nome e iniziate a giocare. Il Comandante di Mota vi spiega la serietà della vostra missione. Dovete trovare una registrazione segreta nel Laboratorio dei Biosistemi, che si spera possa spiegare il cattivo funzionamento del Cervello Madre.

La prima cosa che si nota in questo gioco di ruolo per il Megadrive è la velocità della risposta. Praticamente schizza come il fulmine. Le tinte informative appaiono un milionesimo di secondo dopo che avete premuto il joystick. Il sistema di conversazione con i giocatori e l'implementazione delle mosse è quello standard delle console a finestre multiple. Lavorando con i tasti e scegliendo fra le di-

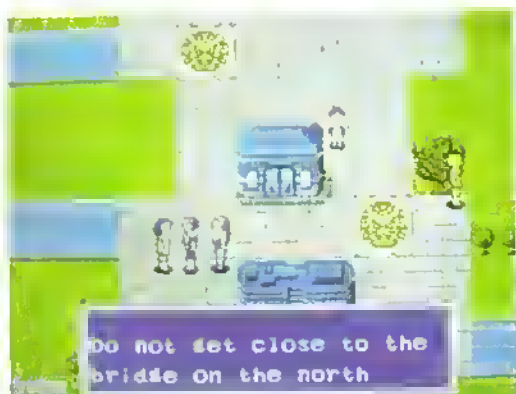


verse alternative si arriva a una velocissima e coinvolgente interpretazione dell'avventura.

Più degli altri giochi di ruolo, Phantasy Star II richiede un sacco di conversazione con i personaggi in cui ci si imbatte durante le varie escursioni. Ci sono indizi, un sacco di avvertimenti, voci e frammenti di pettegolezzi da raccogliere dovunque che il saggio avventuriero conservi gelosamente per il futuro.

Merita un encomio speciale il Libro dei Suggerimenti di Phantasy Star II. Oltre cento pagine a colori di informazioni - schemi di ogni locazione, consigli sul combattimento, sulle armi e sulla scelta degli incantesimi e le mappe di tutte le aree-chiave. Ciò rende il gioco assai più divertente perché evita la maggior parte del lavoro meccanico.

Proprio l'accessibilità di Phantasy Star II basterebbe a convincere chiunque lo provi che il Megadrive è una buona macchina per giochi di ruolo. Queste stilosistiche avventure non però sono il massimo per il vostro portafoglio. Come gioco d'importazione vi costerà sulle 100000 lire.



I nostri eroi ricevono buoni consigli nella loro città natale in Phantasy Star II.

ESWAT

E il Megadrive fece tremare Robocop...

ESWAT sta per Enhanced Special Weapons and Tactics, cioè Tattiche e Armi Speciali Potenziate - un'unità speciale della polizia del futuro, addestrata con armi avanzatissime e in fun-

zione antigheriglia.

In questa conversione del popolare gioco d'azione, la squadra dell'ESWAT deve misurarsi con sei boss del crimine e con i loro potenti eserciti. Prima di entrare nell'élite della ESWAT dovete cimentarvi in azioni di routine, scontrandovi con truppe dell'organizzazione criminale armate di semplici pistole.

Se superate questa prova preliminare avrete a che fare con il primo degli equipaggiamenti speciali. Superamente disegnat (ricorda Robocop) consente una maggiore potenza di fuoco ed è una specie di tuta corazzata a sezioni collegata. Quando un oggetto viene raccolto il prospetto in cima allo schermo mostra il tipo di equipaggiamento di cui ci si è appropriati e quanto resta da prendere.

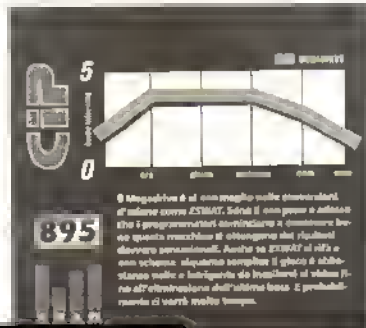
Oltre alla tuta corazzata il poliziotto ESWAT deve raccogliere anche le icone delle armi più potenti e le icone delle munizioni. Avrete bisogno fino all'ultimo proiettile per sconfiggere i boss del



Il livello iniziale di ESWAT: un percorso di guerra per aspiranti membri della ESWAT.

crimine sempre più cattivi. Ogni boss ha uno stile particolare di attacco e richiede l'adozione di differenti strategie per essere sconfitto.

ESWAT è uno 'scopioettante' gioco d'azione e la sua realizzazione sul Megadrive è molto vicina all'originale.



Troppo carini



Cosmic Osmo: la dimostrazione che i giochi "carini" non sono destinati solo ai bambini: per farli girare serve un Macintosh con hard disk. Quello che conta non sono i simplici personaggi, ma la stile di caratterizzazione, che ispira i conflitti azionali.

Sin da quando Pacman ha generato Ms Pacman e la rossa proboscide di Q*bert ha fatto la prima comparsa in un coin-op della Gottlieb all'inizio del 1981, i giochi per computer sono sempre stati ossessionati da una predilezione per le carriere.

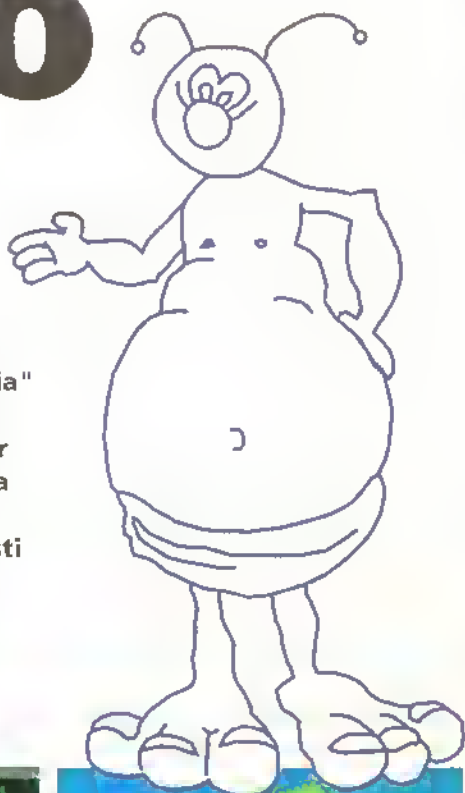
Una spiegazione esauriente per questa inclinazione al "carino" non è ancora stata trovata. Il primo motivo che viene in mente è che i videogiochi sono, nella maggior parte dei casi, progettati da adulti per essere giocati da bambini - o da chi si sente bambino. Di conseguenza si presume che orsacchiotti super-energetici, roditori, anatroletti e personaggi da cartone animato ottengano maggiore successo.

Non sorprende, di conseguenza, che i giochi "carini" dominino incontrastati sulle console, i cui possessori sono prevalentemente giovanissimi. La Nintendo è diventata un po' la IBM dei videogiochi grazie a un personaggio di questo genere - Mario. La serie di Super Mario ha venduto un mucchio di cartucce in tutto il mondo. Le console sono da sempre specializzate nei giochi "carini". La Colecovision ha puntato sui Puffi (Smurfs), il VCS Atari aveva Pitfall Harry, la Sega Alex Kid e la Nintendo ha l'inconfondibile Mario - arrivato già al quarto gioco di una serie che riesce a vendere più di cinque milioni di copie a ogni episodio.

Tuttavia la teoria dei prodotti studiati per i giovanissimi non spiega un altro fenomeno, per altro assai interessante da notare: la diffusa popolarità di questi giochi sui grandi computer domestici, e nelle sale giochi, dove i giocatori di solito hanno più di 16 anni, e più in generale fra le persone di tutte le età.

Un motivo importante e senza dubbio la natura dei giochi stessi. Non necessariamente "carini" è sinonimo di "semplice". Anche se somigliano per certi versi ai cartoni animati

Quanta "carineria" è tollerabile in un gioco per computer? Una carrellata fra i protagonisti della "tenerissima" invasione



I PRF CARINI DI TUTTI I TEMPI		
1 Cosmic Osmo	Cyan	
2 Pacman	Gottlieb	
3 Ms Pacman	Williams	
4 Little Computer People	Activision	
5 Pengo	Sega	
6 Super Mario Brothers	Nintendo	
7 Alex Kid	Sega	
8 Q*bert	Gottlieb	
9 Frogger	Sega	
10 Monty Mole Series	Gremlin	
11 Garfield	The Edge	
12 Hungry Horace Series	Melbourne House	
13 Road Runner	US Gold	



Pac-Man della Namco e Grandblair.

CARINI MA DELICENTI		
1 Postman Pat	Again Again	
2 Ah Diddums	Imagine	
3 Who Framed Roger Rabbit	Buena Vista	
4 Pink Panther	Magic Bytes	
5 Tom and Jerry	Magic Bytes	

I COIN-OP CARINI PRF GIOCATI		
1 Bubble Bobble	Taito	
2 Rainbow Islands	Taito	
3 New Zealand Story	Taito	
4 Crystal Castles	Atari	
5 Pacman	Namco	

più commerciali o per lo meno aspirano a quella forma di presentazione, giochi come Super Mario Brothers, Crystal Castles, New Zealand Story o Bubble Bobble sono tutt'altro che facili. In effetti uno dei motivi per i quali i videogiochi "carini" spesso raggiungono difficoltà molto stimolanti e coinvolgenti è che ai progettisti è permesso di partire da zero. Quando un gruppo di progettisti della Sega ricevette l'incarico di progettare un gioco che avesse una rana come protagonista, furono costretti a pensare "lateralmente". Il risultato finale fu Frogger - un programma di grande successo con uno schema di gioco del tutto originale.

Un altro gioco che raggiunse il massimo dell'originalità fu Burger Time, in cui si trattava di preparare degli hamburger facendo cadere sulla parte inferiore di un panino i diversi ingredienti uno dopo l'altro - prima la polpetta di carne, poi l'insalata, le cipolle, il ketchup e i cetriolini sottaceto fino ad arrivare alla parte superiore, il tutto incalzato da nemici costu-



Rainbow Islands della Taito e della Ocean

ti da nova e salticce impazzite. I produttori di giochi per computer domestici individuarono subito le potenzialità di Burger Time. La Ocean, tanto per fare un nome, produsse un clone intitolato Mr. Wimpy: una delle numerose imitazioni dell'originale della Data East.

Molti dei con-oop "carini" più belli sono usciti all'inizio degli anni '80. Negli USA, ad esempio, Pacman era diventato una specie di eroe nazionale con pupazzi peluche, lanterne e molli a addirittura una serie di cartoni animati.

Un altro originalissimo successo "carino" fu Q*bert. Questo alieno dalla proboscide smisurata doveva saltare da un cubetto all'altro di una piramide cambiandone il colore, fino a quando non avevano tutti la stessa tinta. Un serpente sibillante lo tallonava per stritolarlo nelle sue mortali spire azzurre. Alla perdita di una vita seguiva un'imprecazione di Q*bert ("#@S!"). - che in questo modo si guadagnava immediatamente la simpatia di schiera di fan sboccassimi. Come era già successo con Burger Time, la maggior parte delle software house cercò di sfruttarne il successo producendo dei cloni camuffati con una certa intelligenza.

Un lontano parente di Q*bert era Pengo della Sega. Questo pinguino doveva nordinare dei blocchi di ghiaccio spostandoli a colpi d'ala, liquidando nel frattempo le palline di pelo colorate che lo inseguivano.

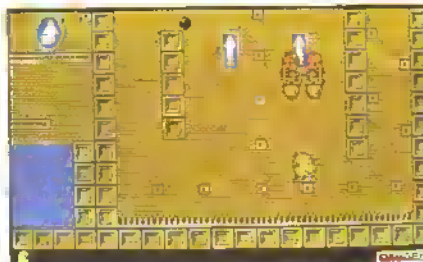
A volte capita che la libertà tipica di questo genere di giochi dia alla testa ai programmatori facendoli addirittura esagerare. Joust, per esempio, è un po' il Sergeant Pepper dei videogiochi. Quando i giocatori video i cavaleri che svolgevano su struzzi giganti nello spazio la gente cominciò a chiedersi che cosa avessero fumato - o bevuto - i progettisti.

Jeff Minter nella creazione dei suoi prodotti "carini" ha utilizzato soggetti persino più folli. Titoli come Sheep in Space (Pecore nello spazio) e Mutant Llamas Battle at the Edge of Time (La battaglia ai Confini del Tempo tra Lama Mutanti) hanno spinto questo genere di giochi a comici limiti di assurdità. Ma non tutti i giochi "carini" sono originali. Anche in questo genere c'è una parte di prodotti banali, in particolare fra i giochi di piattaforma. A metà degli anni '80 ogni società ne aveva uno in catalogo. La Mirrorsoft aveva Dynamite Dan, la Firebird Booty, la Bubble Bros Star Quake e la Gremlin aveva Monty Mole, il migliore di tutti.

Tutti questi giochi di piattaforma avevano in comune un eroe "carino" con il quale il giocatore poteva identificarsi mentre cercava di farsi strada tra piattaforme e scale sempre più intricate. Le software house curavano la caratterizzazione di questi personaggi nelle confezioni e nella pubblicità - oltre che nella grafica dei personaggi stessi. E lo stesso si sta apprestando a fare la Idea con il gioco di Lupo Alberto.



Rick Dangerous della Core Design e Microprose



New Zealand Story della Taito e Ocean



Double Dragon della Taito e Firebird



PERSONAGGI CARINI

La Gremlin dimostra una grande abilità nel commercializzare i propri personaggi "carini". Monty Mole, Thing on a Spring e Jack the Nipper apparivano sulla illustrazione delle riviste più vendute. Anche la Hewson ottenne dei successi in questo settore con Gribbly's Day Out e Ranarama.

La produzione dei personaggi dei giochi carini si è rivelata un affare vantaggiosissimo per molte società. La Nintendo ha costruito un vero e proprio impero commerciale internazionale sulle spalle di Mario. Il logo ufficiale della Nintendo è sempre la scritta NES che compare sulle console, ma tutti i prodotti della società, dalle borse sportive alle giarrettiere, sono collegati in tutto il mondo al laccione sorridente e baffuto di Mario.

Sin dai giorni della Pacmania i commercianti hanno fatto tutto il possibile per sfruttare il successo dei protagonisti di giochi elettronici. E un po' come andare ai concerti rock. Gli organizzatori non si accontentano di spiarvi i soldi dei carissimi biglietti d'ingresso, ma hanno anche la pretesa che compilate gli articoli più disparati: telfe, borsoni, asciugamani, portachiavi, programmi del concerto e via dicendo. Per i videogiochi le cose stanno andando allo stesso modo e, se i cereali per la colazione di Super Mario significano qualcosa, la tendenza pare destinata a crescere. Nel caso della Nintendo e di Super Mario questo fenomeno è documentato in tutti i particolari, perché continuano a battere un record economico dopo l'altro; meno note sono invece le vicende di alcuni personaggi di secondo piano resi famosi dai giochi della Nintendo. Zelda, Link e la Principessa Daisy stanno per diventare famosi, grazie a un film appena uscito negli USA, intitolato The Wizard.

Le "carriere" dei computer domestici non hanno mai avuto alle spalle l'appoggio commerciale di cui si avvalgono i personaggi della Nintendo. Sono in pochi ad avere questa fortuna. Per questo motivo, i loro nomi sono conosciuti solo da una ristretta schiera di appassionati. Ciò che conta, in ogni caso, non sono i singoli personaggi, ma lo stile di caratterizzazione comune, capace di superare i confini nazionali.

SPINGERSI AI LIMITI

L'Activision ha sfruttato al massimo il genere con Little Computer People. Ogni personaggio dei computer poteva essere "battezzato" dal suo possessore, che passava poi la maggior parte del suo tempo a seguire l'LCP mentre giocava per casa, guardava la TV, cucinava e sbrogava tutte le altre comuni ma interessanti attività quotidiane, visibili attraverso una parete trasparente nella casa dell'LCP. Era il massimo nel genere dei giochi carini. Veniva quasi voglia di abbracciare il monitor. Ma la passione per gli LCP è durata poco. Il fascino che la trovata del minio esercitava sui giocatori era controbilanciato da una mancanza di interazione reale e dopo un po' tutti si stufavano di stare a guardare l'ormai e i suoi giri. La Cyan ha sfruttato a fondo l'ampia memoria dei computer più potenti per caratterizzare più dettagliatamente Cosmic Osmo, il panciuto alieno di questo gioco che ha la caratteristica di divorare molta più memoria di quanto non faccia un qualunque altro gioco. Alla fine il giocatore saranno note debolezza, abitudini, aversioni e simpatie di Osmo. Anche se esplorare il mondo di Osmo si rivela alla fine tanto inutile quanto seguire le faccende domestiche di una Little Computer People, il gioco da minidea di quello che sarà il futuro dei videogiochi "carini". La polizza del CD-ROM o, come nel caso di Osmo, un sostanzioso hard disk Macintosh, si sono rivelati lo strumento ideale per rappresentare fino in fondo la natura "carina e tenera" di Osmo. Osmo è tutta una serie di nuovi giochi "carini" giapponesi dimostrano come i computer CD-ROM non servano solo per le mega-simulazioni, i progettisti intendono usarli per creare alieni con personalità a tutto tondo a 3D. Prepariamoci dunque a una rinascita dei giochi carini negli anni '90 - più teneri, graziosi e vivaci che mai.

AMIGA

*****ARCADE*****	
1st PERSON PINBALL	39.000
After the war	18.000
ALL DOGS GO TO HEAVEN	59.000
ASTRO MARINE CORPS	25.000
Black Tiger	29.000
BI OCK-OUT	59.000
BOMBER BOB	39.000
Cabal	29.000
CYBERBALL	29.000
Cyberworld	29.000
CRACKDOWN	25.000
DEFENDER OF THE EARTH	29.000
Dragon's Lair	109.000
FSC.FR. PLANET OF R.M.	25.000
ESCAPE FROM SING. C.	29.000
GHOSTS'N GOBLINS 1Mb	49.000
HAMMERFIST	52.000
Hollywood Poker Pro	39.000
Infestation	39.000
IVANHOE	49.000
JUMPING JACKSON	39.000
Kid gloves	49.000
KLAX	25.000
LIVINGSTONE II	39.000
NINJA SPIRIT	49.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
PROJECTILE	49.000
RESOLUTION I & II	29.000
ROTK	29.000
SKIDZ SKATE	49.000
SONIC BOOM	49.000
Space Ace	99.000
Sternlord	18.000
STRYX	29.000
THEME PARK MYSTERY	49.000
TIME SOLDIER	39.000
TURRICAN	29.000
X-Out	29.000
*****STRATEGIA/SIMUL*****	
*686 ATTACK SUB [1Mb]	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	49.000
Austerlitz	42.000
BI UE ANGELS	39.000
Boredome	69.000
European Shuttin Simul.	42.000
DANA Simulator	39.000
DAMOCLES	59.000
Deleon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-28 Radarator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
FIRST CONTACT	59.000
Gold of The Americas	72.000
GRAVITY	49.000
IMPERIUM	45.000
KNIGHT OF CRISTALLION	39.000
M-4 SHERMAN	25.000
MIDWINTER	69.000
North & South	39.000
NUCLEAR WAR	59.000
PIRATES	59.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
REACH FOR THE STARS	65.000
RINGS OF MEDUSA	49.000
Populous Prom. Land	21.000
Sm. City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	25.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
WARHEAD	49.000
*****SPORT/AZIONE*****	
ALL TIME FAVOURITES	45.000
BUDOKAN	49.000
CONSD RACER	29.000
Extra Time	18.000
E. HUGHES INT. SOCCER	39.000
E. BARESI W.CUP Kick-Off	25.000
Gran Prix Circuit	42.000
G. NORMAN Shark Attack	39.000
INT. CHAMP WRESTLING	29.000
MONDIAL '90 SIMUL.	39.000
K.O.English Soccer Match	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. Basketball	49.000

*****ADVENTURE/R.P.G.*****	
Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
CASTLE MASTER	25.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CHRONO QUEST II	59.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
EAST VS WEST	49.000
Gold Rush	49.000
NEED'S QUEST	59.000
Nikitar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
Manare In Dedic	39.000
MYSTERY	29.000
King's Quest I	59.000
King's Quest II	59.000
King's Quest III	59.000
Maniac Mansion	59.000
Man. Nether N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.E.	59.000
Police Quest	49.000
POLICE QUEST II	59.000

**TEENAGE
MUTANT
NINJA TURTLES
X AMIGA
L. 99.000!!!**

*****PROFESSIONALISMO*****	
3-Demon	160.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	299.000
A-MAX Mac Emulator	309.000
A-MAX ROM 128Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK II	160.000
ACASIS	298.000
ACFORTRAN	432.000
Aegis Animagic	150.000
Aegis Animator & Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	150.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	115.000

Icon Paint	137.000
Lattice C Compiler 5.04	499.000
Logic Works 2.0	477.000
M	300.000
M2 Module 2 v3.2	310.000
Manarider II	69.000
Marx Aztec Prof. v3.6	370.000
Musicien	229.000
Musipian Plus	184.000
Online Platinum ad.	108.000
Pageflapper Plus F/R	293.000
Pageflapper 3D [PAL]	239.000
PAGESTREAM I. S	299.000
Pagesstream fonts I & S	59.000
Pen Pal	226.000
Photon video cell an.	226.000
Planetarium	11.000
Pro-Broad	720.000
Pro-HET	720.000
Pro Video Plus [PAL]	490.000
Scorable + Platinum E.d	226.000
Scout Animagic 4.0	795.000
Scout Animagic 4.0 Jr	285.000
TOTI Modem/da	450.000
TV Show	149.000
TV Test	149.000
Turbo Silver v3.0	295.000
W.What Where When	149.000

Waterloo	69.000
WOLF PACK	59.000
*****ADVENTURE*****	
Arthur	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
Demons of Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
DRAKONEN	59.000
Gold Rush	49.000
Hillstar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G. Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
King's Quest V	99.000
Leisure Suit Larry III	59.000
Manic Mansion	59.000
Manes of Titan	59.000
Neuroancer	39.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest I	59.000
Pool of Radiance	69.000
Sinbad	59.000
Space Quest II/III	59.000
Tainted Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colones's Bequest I	99.000
The Enchanted	69.000
The Quest for the T.Bird	39.000
The Third Courier	45.000
Ultimate Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000
*****SPORT/AZIONE*****	
FOOTBALL MAN W.CUP	44.900
Handball 2	35.000
Indarapolis 500	45.000
John Madden's football	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motorcross	45.000
Peris Dakar '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
Sloooo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	35.000
The games nimmer ed.	29.000
TV sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
WORLD CUP '90	29.000
*****SIENNA'S HINT BOOK*****	
GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
The Black Cauldron	22.000

MS-DOS

*****ARCADE*****	
After Burner	59.000
Baal	49.000
Barbarian II	39.000
BLOCK OUT	29.000
Blood Money	59.000
CL OUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Ghostsbusters II	49.000
GHOST'N GOBLINS	29.000
Hestages	50.000
Indiana Jones	29.000
Mesage	49.000
Out Run	29.000
RESOLUTION I & II	29.000
Roger Rabbit	39.000
Stryder	29.000
SPACE HARRIER	29.000
*****STRATEGIA/SIMUL*****	
585 Attack sub	79.000
A10 Tank Killer	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Blue Angels	45.000
Bordino	49.000
CENTURION DEE. OF R.	49.000
CONFLICT	15.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict: Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator Ie	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Plane	39.000
GUNBOAT	59.000
Gunsight	69.000
HARPOON	79.000
L.H.K. ATTACK CHOPPER	99.000
M1 Tank Platoon	99.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
Samuel Worlds II	59.000
Secret Service	59.000
Starlight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Hammer	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thunder	49.000
Thunder Ridge	69.000
Vet's	69.000
Wall Street	49.000

UN PC NEL TUO AMIGA 500???

Oggi è possibile con la nuova fantastica scheda **POWER PC BOARD**.
CARATTERISTICHE TECNICHE:
- CPU: NEC V30-8Mhz - 3.5" Drive Support.
- Phoenix BIOS
- 768Kb PC Ram
- 512 Kb AMIGA RAM
- REAL TIME CLOCK
- MS-DOS 4.1 & GWBasic
- SCHEDE GRAFICHE: CGA, Hercules, MDA
- Manualistica completa

L. 760.000!!!

ROMANTIC ENCOUNTERS	
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods (ie SWORD OF ARAGON)	49.000
Swords of Twilight	59.000
Space quest I	59.000
Space Quest II	59.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Quest F.T. Time Bird	39.000
THE LAST NINJA II	49.000
THE THIRD COURIER	45.000
WINDWALKER	49.000
YEHOMORPH	29.000
Zac Mc Kraken	49.000
*****PROFESSIONALISMO*****	
A-Dum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C4-TEXT	79.000
CAO 3D	149.000
Concibit's casalinga	75.000
Copyist apprentice	179.000
Dimpac 2.14	129.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
De Luxe	75.000
Flow Cad	69.000
INTRO CAD	109.000

Aegis Modeller 3D	152.000
Aegis Scrib	131.000
Aegis videoscope 3D	290.000
Aegis video for	222.000
Am. drive alignment Kit	72.000
Analyze 2.0	155.000
Animagic 2.0 [PAL]	253.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arrex Language	85.000
B.A.O. Disk Optimizer	85.000
B.Module	330.000
Broadcast Teler [PAL]	555.000
Butcher 2.0	69.000
C-Light	95.000
Calligra Prof.	51.000
Calligra Consumer	359.000
Calligrafer	195.000
Calligrafer Font III	135.000
Calligrafer Font II/IV	69.000
Chromap Map Designer	170.000
Cygnus Ed Profess.	159.000
De Luxe Pan II	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photoab	195.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	929.000
Digit Paint 3.0	149.000
Digit View Gold 4.0	309.000
Digit View Color E.M	115.000
Digit View Gender Ch.	39.000
Director, The [ENGL]	189.000
Director, The Toolset	69.000
DSM Disassembler	109.000
Dynamic Cad	749.000
Excellence [I MB]	450.000
G.D.M.F. 3.0	69.000
G.D.M.F. Button	114.000
GD Movieator [ENGL]	149.000
GD Professional Draw	259.000
GD Profess. Page 1.2	579.000

**ESPANSIONE
512 Kb
per AMIGA
L. 130.000**

AMIGA

Ormai è finalmente disponibile il fantastico game creato che trasformerà i vostri sogni in realtà.

Oggi a sole

L.145.000

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare l'elenco completo del materiale a nostra disposizione. Accettiamo ordini telefonici anche per la prima volta. Si effettuano spedizioni in contrassegno in tutta ITALIA.

I prezzi si intendono IVA inclusa

ALEX COMPUTER DIVISIONE MAIL SERVICE
TEL 011/7730184-4033529
C.SO FRANCIA 333/4 - 10142-TORINO



BLOOWYCH

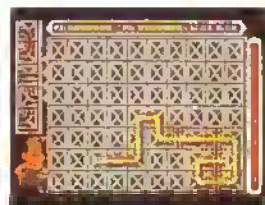
Ecco una gabola per il mondo a due giocatori.

Quando siete attaccati da qualche creatura che sembra un po' troppo vivace per il vostro team, mandate l'altro giocatore a bloccarla da dietro un divisorio di legno. Quindi richiamate l'attenzione del nemico da oltre la sezione di legno che lo separa dai vostri "soci". Il giocatore infatti può comunicare da dietro il muro con l'opzione "COMMUNICATE AND RECRUIT" (meglio se con un autofire). Ora mentre uno dei giocatori cerca di comunicare con loro, l'altro può farli a pezzi senza problemi. Questo trucco funziona con Zendik, Entropy e tutte le altre creature del castello. Parola!

Abbiamo in oltre un messaggio per tutti gli appassionati di Bloodwych: un avventuriero disperato ci ha telefonato perché sembra che nella seconda torre ci sia un punto morto, in cui tutto è buio, non si possono lanciare incantesimi e soprattutto non si riesce ad uscirne. Qualcuno ne sa qualcosa?



Questo mese interrompiamo le nostre soluzioni a puntate per offrirvi una serie di trucchi e consigli veloci per chiunque ne avesse bisogno.



PIPEMANIA

Riempiendo completamente lo schermo di tubi, si ottiene un bonus di 50 000 punti.

DEFENDER OF THE CROWN

(Miniguida alla conquista della corona)

Selezionate Geoffrey Longsword. Per conquistare l'Inghilterra e vivere felici, e consigliabile partire da Clwyd e puntare su Gloucester, perché è la regione più ricca. Se è già occupata, lasciate un solo uomo a guardia del vostro castello e chiedete aiuto a Robin Hood. Quindi dirigetevi con i vostri uomini verso quel territorio. Dovreste disporre di abbastanza soldati per conquistare Gloucester. La seconda cosa da fare è compiere una catapulta e qualche soldato in più. Non preoccupatevi per il momento di cavalieri o castelli. Raccogliete i vostri uomini e andate verso Dorset e poi verso la capitale dei gialli, Cornwall. Dopo averli eliminati dal gioco, avrete qualche chance in più di conquistare la corona. Continuate la campagna attaccando i marroni. Se Gloucester è ancora vostra, assalite Buckingham, la loro capitale - ma solo se la loro armata è distante almeno un territorio dalla capitale, perché potrebbe tornare e rompere l'assedio. Ora dovrete aver eliminato almeno due avversari e avere sotto controllo un terzo della nazione. A questo punto potete scegliere se attaccare direttamente il rosso ed eliminarlo, o prendervela comoda e conquistare un territorio per volta.



UNTOUCHABLES

Mettete in pausa e inserite questi codici (i numeri indicano il livello di partenza e quello a cui si giunge dopo aver digitato il codice): livelli 1/2 - "BRIDGE ROLLS", livelli 2/3 - "MAC N' ALLEY", livelli 3/4 - "KID ZAPPING", livelli 4/5 - "A HIT IN TIME".



RAMBO III

(ATARI ST)

Digitate prima RENEGADE nello schermo degli high score poi RETURN. Ora premete 1, 2, o 3 quando appare il fotogramma digitalizzato per scegliere il livello da cui partire.



ROBOCOP

(AMIGA)

Iniziate una partita normalmente, poi mettete in pausa con RETURN. Ora digitate BEST KEPT SECRET con lo space e ripartite con energia illimitata.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



Quando appare lo schermo dei titoli, digitate HINGSENJ e dovrete essere in grado di scegliere gli eventi con il tastierino numerico.

NEBULUS

(ATARI ST)

Nello schermo dei titoli inserite HELLOIAMJMP. Ora i tasti F1-F10 vi faranno saltare da un livello all'altro.



PROPHECY 1 - THE VIKING CHILD

PROPHECY 1 - THE VIKING CHILD

Le quattro password sono:

DENIS<E> - Porta alla foresta;

BLIZ - Dovrebbe trasportarvi alla Landbridge, ma pare che non funzioni;

SHARKMAN - Porta al Labirinto;

NYMHARSW - Vi fa arrivare al deserto.

PREOATOR

Premere F10 per giocare con il pieno di energia.

CHARIOTS OF WRATH

(ATARI ST)

Premete "*" (proprio il punto) più volte per ottenere vite infinite. Quindi, mentre siete in forma di astronave, premete i tasti-funzione per le armi extra. Quando avete scelto un'arma, premete l'asterisco (*) o l'8 (entrambi sul tastierino numerico) per potenziarla.



ARKANOID 2

(ATARI ST)

Nello schermo dei titoli, premete CAPS LOCK e digitate DALEY88. Questo vi farà ripartire dal livello in cui avete appena perso la vita.

MEAN STREETS

I codici di navigazione sono:

Sonny Fletcher <NC 5170>

David Pope <NC 6211>

Maurice Gribble <NC 8231>

Gideon Enterprises, Frank Schimming <NC 4650>

John Klause <NC 7012>

J. Saint Gideon <NC 3819>

Sandra Larsen <NC 4599>

Bash Dagot <NC 4657>

Blaze Weiner <NC 1715>

Smiley Monroe <NC 3614>

Aaron Steinwood <NC 0439>

Carl Linsky's Office, USF <NC 4663>

Wanda Peck <NC 4621>

Larry Hammond <NC 4935>

Ron Meat <NC 4525>

Tom Griffith <NC 4590>

Jerome Milbourne <NC 4623>

Ed Bradley <NC 7312>

Arnold Dweeb <NC 4610>

* Ron Morgan <NC 1998>

Jorge Valdez <NC 4931>

Brenda Peery <NC 4577>

* Bosworth Clark <NC 9932>

Della Lang <NC 2111>

Sam Jones <NC 0021>

Peter Dull <NC 4674>

Diamond Mine, Map <NC 1700>

Hotel, Matchbook <NC 5162>

Bakersfield <NC 1710>

* Beach House <NC 6470>

Greg Call <NC 4753>

* Carl Linsky's Home <NC 4660>

* Carl Linsky's Leased Warehouse <NC 4675>

* Cal Davis <NC 3720>

* California Lab <NC 8911>

Lola Lovetoy <NC 4603>

Robert Knott <NC 0132>

Harry Rice <NC 1231>

GHOULS 'N' GHOSTS

Digitate Karen Broadhurst per avere vite infinite



HELTER SKELTER

(ATARI ST)

Qualche codice...

SPIN= Livello 1t FLIP= Livello 2t
 BALL= Livello 32 GOAL= Livello 4t
 LEFT= Livello 51

Nell'opzione a due giocatori, se viene raccolto un EXTRA, lasciate passare il tempo fino a quando il primo giocatore perde tutte le vite. Ora entrambi dovrebbero avere vite infinite.

Los Angeles, Bus Terminal <NC 5194>
 Los Angeles, MTC Office <NC 5037>
 Big Jim Slate <NC 4921>
 *Apartment <NC 4605>
 Bazil Mallory <NC 2713>
 Melba Wiedbush <NC 4122>
 Stanford Demile <NC 3199>

* Posi da cercare, per esempio case, appartamenti, ecc

Il computer centrale e nel laboratorio segreto di MTC di Alcatraz <NC 4550>. Per completare il gioco bisogna trovare tutte le passcard. Le password sono semplici da indovinare perché riguardano tutti gli scacchi. Noi ne abbiamo trovate sei su otto:

Arancione - CHECKMATE, Giallo - QUEEN, Blu - BISHOP, Grigio - KING, Viola - KNIGHT, Nero - ROOK

Rimangono Verde e Rosso

Probabilmente una è nell'acquario pieno di piranha, ma come prendersela?

In ogni caso, quando siete pronti, andate nel Laboratorio Segreto. E meglio salvare la posizione perché è facile fare una brutta fine nella parte seguente. Appena uscite dal vostro Speeder verrete picchiati piuttosto violentemente da due sgherri; quindi scorderete la sagoma del Boss, ma non riuscite a identificarlo. Le passcard vi verranno prese e rinchiusate nella stanza della caldaia. Dovreste avere con voi gli utensili e i caccia-vite che sono indispensabili.

Prima di tutto camminate sul mucchio di scatole. Guardate le scatole e spostatele. Prendete la chiave. Camminate fino al tavolo. Prendete le annotazioni. Raccogliete il torsolo della mela (APPLE CORE). Aprite il pannello del muro nell'estrema destra dello schermo. Aprite la scatola e prendete la maschera antigas. Arrivate fino al quadro di controllo. Accendetelo. Lasciatelo acceso e non preoccupatevi dell'acqua o della fornace, camminate soltanto fino alla porta senza fermarvi. Uscite mentre il robot apre la porta e sta per entrare. Ora dovete farvi strada combattendo fino al computer centrale. Inserite velocemente le passcard e le password prima che il tempo a disposizione finisca.

NEW ZEALAND STORY

(ST/AMIGA)

Ovvero come sconfiggere i mostri e trovare i warp

Guardiani di fine livello:

1-4. **La Balena:** per evitare di essere eliminati prima che vi ingoi (1) se siete a piedi, state fermi il più a sinistra possibile senza fermarvi con gli arpioni (2) sulla mongolfiera rimanete dietro o sopra di essa. Una volta nelle fauci della balena, continuate a sparare evitando le gocce acide.

2-4. **Il Polipo:** posizionatevi sulla piattaforma in alto e continuate a lanciarvi le bombe. Se non le avete, eliminate qualche nemico e rimediate senz'altro.

3-4. **La Mummia:** iniziate dalla piattaforma inferiore e mirate allo stomaco, quindi saltate prima che le mine vi colpiscano. Continuate fino all'esplosione

4-4. **La Nave:** Scendete il più possibile fino all'estremità destra dello schermo. A questo punto risalite e troverete un kiwi.

5-4. **Wally Walrus:** sparate ai palloni su cui poggia. Bombe, laser e palle di fuoco sono le armi migliori. Evitate inoltre i suoi colpi (elementare, Watson!).



FLYING SHARK

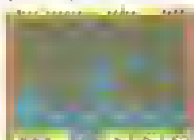
Cercate di entrare nella tabella dei punteggi a inserita al posto della vostra sigla una delle seguenti: RLM (Acidelli), JGL (Smart bomb infinite), KDJ (Vite infinite) e RAB (Invulnerabilità). Attenzione: inserendo l'ultima lettera delle sigle bisogna tenere premuto il 5 del tastierino numerico.

SOLOMON'S KEY

(ATARI ST)
 Quando sul monitor appare "Press any key to load", premete HELP.

NINJA SPIRIT

(ATARI ST)



Tenete premuto F9 per mettere in pausa e successivamente lo SHIFT sinistro. La partita continuerà ma il giocatore diventerà invulnerabile.

Livello	Posizione del Time Warp	Livello di arrivo
1-1	Sul lato a sinistra della piattaforma superiore davanti al Kiwi. Sparate e saltate verso sinistra. (se avete le bombe, dovete andare e il più a sinistra possibile).	1-4. Dove ci sono due Extended Life
1-2	Dall'inizio ci sono 2 sporgenze; su quella superiore sparate a sinistra.	1-2. Dove ci sono due Extended Life.
1-3	Dalla posizione iniziale ci sono 12 piattaforme e un muro sulla destra. Andate sull'altro lato del muro e sparate verso la seconda sporgenza dal basso. Necessaria una mongolfiera.	2-1. Vicino la fine del livello.
1-4	All'uscita del Warp del livello 1-1 dove ci sono i due Extended Life, sparate a sinistra.	2-1
2-1	Sopra il Kiwi prigioniero c'è un piccolo tunnel che porta verso scale costituite da sporgenze, che a loro volta conducono in una piccola caverna che contiene due frutti. Sparate al frutto a destra. La mongolfiera è necessaria per raggiungere il tunnel.	3-4

- 2-2 Quando arrivate alla prima freccia verde rivolta verso l'alto, ci sono due cattivoni. Sparate sul punto dove appaiono. Mongolfiera necessaria.
- 2-2 Seguite il primo corso d'acqua che incontrate. In fondo ci sono due sporgenze che terminano con delle punte. Posizionatevi su una di esse e sparate verso l'altra.
- 2-2 Posizionatevi sulla piattaforma che conduce al polpo. Guardate a destra e sparate.
- 2-2 Sopra gli Extended Life c'è un tunnel. Sparate sopra alla seconda lettera da destra. Per funzionare è necessario che siate sopra una papera.
- 2-2 Sotto al Kiwi ci sono delle punte. Posizionatevi alla loro sinistra e sparate verso destra facendo piccoli salti.
- 2-2 Limitarsi a saltare per liberare il Kiwi..
- 2-3. Vi conduce a metà livello.
- 3-1 Vi porta alcuni proiettili letali.
- 4-2.
- 5-1

I Warp

(nota: per trovare i seguenti warp, bisogna sempre sparare, ma a volte bisogna anche saltare o essere su una mongolfiera)



E-MOTION (C64)

Direttamente da Alessandro Giano (che è poi un collaboratore di K, per chi non legge attentamente la prima pagina) una sfilza di Poke per il "vecchio" di casa Commodore.

Poke	Valore 'n'	Risultato
34523	0-50	Il "pratic" finisce al livello 'n'
35624	0-50	Livello iniziale
35639	1-255	Numero di vite iniziali
36424	0	Vite infinite
36903	240	Le sfere non esplodono mai
38361	240	Al contatto di due sfere diverse non si genera più un altro pod
40704	173 &	
40725	173	L'esplosione di una sfera non decrementa l'energia
5Y5 33792		Restart (anche se in effetti il nostro C-64 ha dato qualche problema con i colori dopo la fatidica 5Y5 - meglio utilizzare una cartuccia di Iteare).

SPHERICAL

(ATARI ST)

Codici per un giocatore:

Livello 09 = RADAGAST
 Livello 19 = YARMAX
 Livello 39 = DRCSLAYER
 Livello 59 = SKYFIRE
 Livello 75 = MARGAL



Codici per due giocatori:

Livello 09 = GHANIMA
 Livello 19 = GUEP
 Livello 39 = MOURNELADE
 Livello 59 = JADWIN

Multimedia

office automation

Viale Italiano, 97/a - 00054 Fiumicino (Roma)
 Tel. / Fax, 6520258

GVP

HARD CARD SCSI

da 30 a 102 Mb
 Accesso da 40 a 11 ms
 da 2 a 4 Mb Fast RAM

68030 POWER

incrementa di 10 volte
 la velocità del tuo A2000

- 68030 16, 28 o 33 MHz
- coprocessore matematico 68882
- Hard Disk controller (bus 32 bit)
- Autoboot Eeproms
- 68030 Boot Epioms (Unix, etc.)
- Hard Disk Drive 40 o 80 Mb (Quantum)
- 4 Mb o 8 Mb a 32 Bit 80 ns DRAM

supporti
magnetici

SONY

PREZZI FAVOLOSI !!!

AMIGA 500
 con garanzia 12 mesi
 Commodore Italia L. 672.000

DRIVE ESTERNO L. 160.000
 DRIVE INTERNO L. 135.000

A 500 Ram Clock Card 512K L. 142.000
 Digitalizzatore Audio Stereo
 (Pro Sound Designer Gold 2.0) L. 147.000

Interfaccia MIDI L. 66.000
 JANUS XT L. 490.000

TUTTI I PRODOTTI
 GODONO DELLA
 NOSTRA SPECIALE
 GARANZIA DI
 12 MESI

SCANLOCK
 GENLOCK PROFESSIONALE
 NTSC, PAL, VHS e SUPER-VHS
 BROADCAST QUALITY L. 1.875.000

XT 12 Mhz 512 Kb RAM
 1 Drive 360 Kb, SK Dual + Parallela
 Tastiera 102 tasti
 Monitor monocrom. Dual L. 840.000

AT 16 Mhz 1 Mb RAM
 1 Drive 1,2 Mb
 HD 20 Mb, SK Dual + parallela
 Tastiera 102 tasti
 Monitor monocrom. Dual L. 1.790.000

386 SX 20Mhz
 stessa config. AT L. 2.400.000

386 25 Mhz 1Mb RAM
 1 Drive 1,2 Mb
 HD 40 Mb, SK Dual + parallela
 Tastiera 102 tasti
 Monitor monocrom. Dual L. 3.290.000

Sono inoltre disponibili 386 33Mhz
 con Cache, 486 e vasto assortimento
 di schede di espansione

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO AL NETTO DI IVA
 Si servono Rivenditori - Si cercano Distributori Regionali

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI
 DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

CONSIGLI X UVI

Poteva K abbandonare Bardi, Maghi, Paladini e Avatar nella lotta per riportare la pace in Britannia? Certo che no, quindi leggetevi bene questi consigli sui primi passi da muovere nell'ultimo capitolo di questa avvincente saga...

Beh, cominciamo...

All'inizio della missione, dopo il combattimento con i Gargoyle, concedetevi una sosta parlando con Lord British. Non dimenticate che conversando con lui, basta dire HEAL e il vostro gruppo verrà rimesso a nuovo, quindi se decidate di fare un giro per le fogne (sewer) sotto il castello, ritornate nella sala del trono se venite indeboliti troppo.

Il Secondo Livello nelle Fogne...



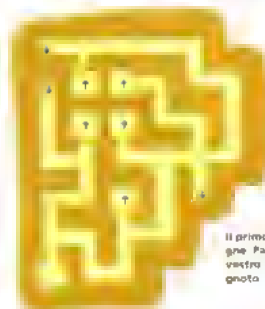
Molte porte del castello sono chiuse a chiave e i giocatori più inesperti (nel senso della mancanza di numancia di Punti Esperienza, ndr) possono perdere molti Lock-Pick per aprirle. Potrete però trovare un paio di iron key che possono aprire la maggior parte delle porte che incontrerete. Quindi utilizzate gli incantesimi e i Lock-Pick solo sulle altre.

Appena avete finito di conversare con Lord British, date un'occhiata alla vostra stanza, a ovest della posizione di partenza. La vostra stanza e quella di Lord British sono una di fronte all'altra e entrambe contengono numerosi oggetti molto utili.

Se ingaggiate un combattimento, non sprecate i colpi della Lightning Wand, perché NON è inesauribile! Tanetela da parte per quando incontrerete degli avversari davvero pericolosi.

Esplorate attentamente il castello. Troverete un topolino (non cercate nell'edicola...) - Sherry - che normalmente gira nei corridoi intorno alla South-West Tower. Parlatele (infatti è una lei) e datele un po' di formaggio, quindi chiedetela di aggiungersi (JOIN) al vostro gruppo. Sarà un valido aiuto più tardi - tale riferimento alla sezione AIUTI PER GLI INCANTESIMI.

Ci sono quattro livelli di fogne sotto il castello. Servitevi delle K-mappe per ai-



Il primo livello delle fogne. Partire da qui il vostro viaggio verso il...
gnoto

riare al più profondo e poi prendete il corridoio a sud-ovest. Qui troverete un passaggio segreto per il Buccaneer's Cave - un labirinto a tre livelli. Mappatele attentamente e cercate il forziere nel secondo livello, che contiene un Magic Bow e una Glass Sword.

Dopo essere arrivati al Buccaneer's Cave, aver gironzolato al suo interno e essate tornati indietro, dovreste essere pronti per il mondo esterno (chiaramente avreste potuto esplorarlo anche prima...). Solo una nota per i veterani della serie Ultima - in UVI non c'è uno spell per curare gli avvelenamenti, quindi dovreste utilizzare una pozione della vostra (limitata) scorta - vedere la sezione POZIONI. Evitate di avvicinarvi troppo ai Giant Rats e alle paludi, poiché entrambi possono avvelenarvi (e non solo).

OGGETTI

Eccovi una guida per chiarirvi la funzione dei migliori oggetti sparsi per Britannia.

- **Magic Gem** - utilizzandone una, verrà rappresentata una mappa della zona in cui vi trovate. Questo vi consente di ritrovare la 'dritta via' e di notare la presenza di passaggi e stanze segrete.
- **Moonstone** - Yeah! Questo è l'ultimo ritrovato in fatto di tecnologia dei viaggi. Trovandone una (ce ne sono di otto tipi diversi), seppellendola in un posto che vi interessa in particolare modo e conoscendo il Gate Spell, potete ritornare lì ogni volta che volete, dando solo un'occhiata alle fasi lunari - offerta dal Club Britannia!
- **Sextant** - Questo sarà utile ad ogni avventuriero perché indica la longitudine e la latitudine. Combinato con una mappa decente vi permetterà di ricavare la vostra posizione.
- **Swamp Boots** - A cosa servono gli stivali? A camminare, naturalmente! Ma se per caso dovete passare un giorno sugli Swamp (acquistarli questi pregevoli stivali fatti a mano col miglior tipo di cuoio vi proteggeranno da sgraditi avvelenamenti... Li vende Utom the Islander a Yew.
- **Skiff** - Sicuramente avrete bisogno di una barca a remi per navigare in libertà per Britannia. Inoltre sarà necessario anche un personaggio

IL POTERE DELLE POZIONI

Le pozioni forniscono un aiuto indispensabile per sopravvivere - raccoglietene appena le trovate e utilizzatela con parsimonia, non sono mai abbastanza - e, grazie a K, non dovrete neanche sperimentarle su voi stessi.

- **NERA** - Vi rende invisibile. Può essere utile per diversi scopi, come ad esempio sottrarre un tesoro sotto gli occhi di un drago o di un Troll.
- **BLU** - Vi permette di svegliare i bell'addormentati di Britannia. Chiunque essi siano.
- **VERDE** - Avete mai assaggiato la Soda di Reeves e Mortimer con estratto di vere fette di verme? Questa è un po' peggiore, quindi evitate di berla.
- **ARANCIONE** - Questa vi fa andare... (sbadiglio)... a nann... ZZZ.
- **VIOLA** - Molto utile: protegge da attacchi, acquitrini, veleni, punte, trappole varie, scottature solari e così via.
- **ROSSA** - Come la Soda di Reeves e Mortimer con astratto di alghe, elimina gli effetti della pozione VERDE.
- **BIANCA** - Vi farà sentire un po' Superman, permettendovi di vedere con la vista a raggi-X.
- **GIALLA** - Ha funzioni curative. Se avete intenzione di combattere contro i Gargoyle (e nelele pronti qualche dozzina.



Fuoco-terzo livello. Qui entrate dall'alto nell'angolo a nord-est e uscite (si spera) dall'uscita al centro verso il quarto livello.

piuttosto torte come Dupre per portarne una. Sono molto utili nelle caverne per esplorare laghi e corsi d'acqua sotterranei.

ARMI

Le armi incantate, come negli altri Ultima, sono sicuramente le migliori che troverete, insieme al-

IL SEGRETO DELLE SHRINE

Quando un personaggio è pronto ad avanzare di livello, è necessario andare nelle Shrine. Ci sono nove diversi tipi di queste "tempiette", elencati di seguito, che hanno diversi effetti sulle caratteristiche di un personaggio.

- **Honesty** - Aumenta il livello di Intelligenza.
- **Valor** - Aumenta il livello della Forza.
- **Compassion** - Aumenta il livello di Destrezza.
- **Combined Virtue** - Aumenta più di un livello per volta, anche se non di molto.
- **Justice** - Aumenta la Destrezza e l'Intelligenza.
- **Honor** - Aumenta la Forza e l'Intelligenza.
- **Sacrifice** - Destrezza e Forza.
- **Spirituality** - Forza, Intelligenza e Destrezza.
- **Humility** - Non aumenta nessun livello.

le micidiali *Glass Sword*, benché siano un po' fragili. Nei combattimenti è molto "igienico" stare il più possibile alla larga dai mostri, colpendoli con le armi a lunga gittata (archi, fiorde, balestre, ecc.).

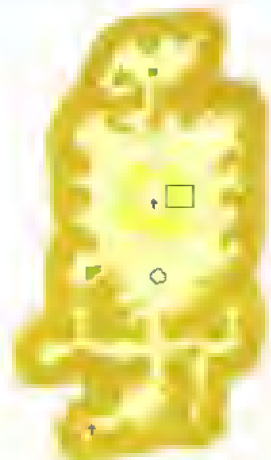
Fiorde e boomerang non danneggiano quanto le balestre, ma hanno munizioni illimitate. Le migliori armi a lunga gittata sono le *Fine Wand* o le *Lighting Wand*, ammesso che le troviate, ma in ogni caso non scaricatele inutilmente.

I barili di polvere esplosiva (*Lit Powder Keg*) sono utili per eliminare gruppi di mostri o per aprirvi porte "osche". L'olio incendiario può servire per creare un muro di fiamme tra voi e i mostri.

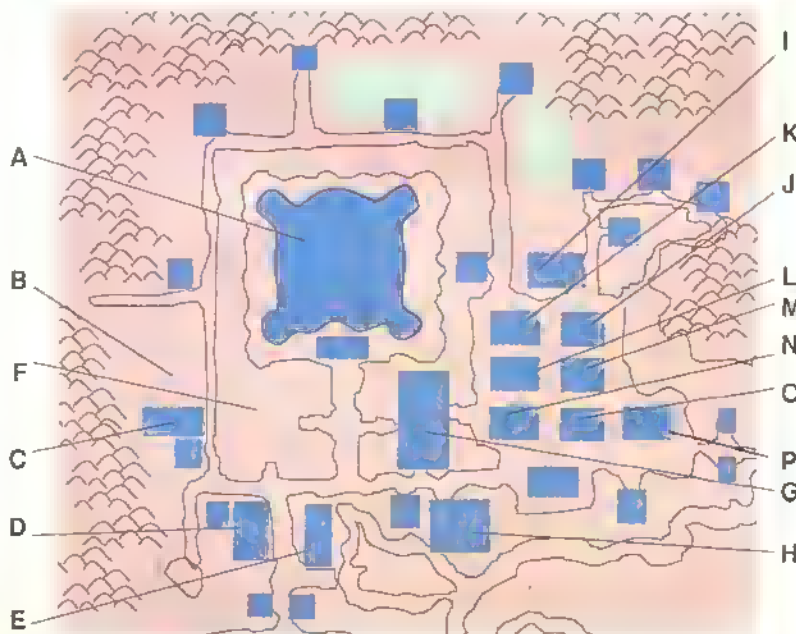
AIUTI PER GLI INCATESIMI

Per qualche oggetto magico veramente grande contattate Nicodemus, che abita nella *Deep Forest*.

Inoltre, se mandate il topolino (anzi... Minnie!) oltre un bivio nel mino con una *Moonstone* potrete, lanciando il *Gate Spell*, superare l'ostacolo senza dover cercare la leva che lo elimina.



Quarto e ultimo livello. Ma non preoccupatevi, l'avventura continua nell'angolo a sud-ovest dove c'è il passaggio per il *Buccaneer's Cave*...



GUIDA ALLE CITTA' DI BRITANNIA...

- A - Castello di Lord British
- B - Royal Orchards
- C - Blacksmith
- D - Stable
- E - The Oaken Oar
- F - Il Contravvortio/Mutuo Raala
- G - The Royal Mint
- H - The Wayfarer Inn
- I - The Heeler's Sanctum
- J - Baker
- K - North Star Armoury
- L - Weaver
- M - Fletcher
- N - Provisioner
- O - Iolo's Bows
- P - The Blue Boar

Chiedete a Gwenneth della croce tripla e cercate il Mente della Compagnia al Conservatorio.

VUOI ALLENARE QUESTA SQUADRA?



CON "SERIE A" PUOI!

"SERIE A", il nuovo libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo"

FINALMENTE NELLE EDICOLE DELLE PRINCIPALI CITTA' E... A CASA VOSTRA

- ♦ **SERIE A** è il gioco ideale per tutti coloro che, a torto o a ragione, pensano di intendersi di calcio.
- ♦ Gioca a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrai lottare per lo "scudetto" anche se la tua squadra del cuore rischia la retrocessione.
- ♦ Con **SERIE A** sei TU a decidere l'acquisto dei calciatori; sei TU a fare la formazione, sei TU a calcolare i risultati delle partite.
- ♦ Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una normale calcolatrice.
- ♦ **SERIE A** è un gioco per otto "allenatori" ideato da Riccardo Albini e realizzato dallo Studio Vit.

Se non trovi **SERIE A** nella tua edicola puoi riceverlo a casa tua versando L. 18.000 + L. 1.500 (per spese postali) oppure telefona allo 02/33100413



OK, VOGLIO VINCERE

LO SCUDETTO!

Speditemi il libro SERIE A

nome.....

cognome.....

via.....

città.....

CAP.....prov.....

allego ricevuta di versamento di L. 19.500 (18.000 + 1.500 spese postali) sul:

C/C postale n. 17200205 intestato a

STUDIO VIT snc

via Aosta, 2 - 20155 milano

**FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
IN EDICOLA A L.4.500**

 **Glénat** ITALIA



HARPOON

Casa Editrice: Games Designer's Workshop

T le ragioni ci hanno convinto, per un mese, a tirare la consueta recensione di un gioco di ruolo o di un gioco di società a favore di un gioco di guerra "serio": il successo riscosso dalla versione PC di Harpoon, il peculiare sistema di gioco che lo avvicina sorprendentemente ad un GdR e l'improvvisa luce che la guerra nel Golfo Persico ha gettato sull'importanza della operazioni aeronavali nelle moderne questioni politiche ed economiche.

Tecnicamente Harpoon è una simulazione tattico-operazionale che permette di riprodurre qualsiasi scontro aeronavale reale o ipotetico dai primi anni settanta all'immediato futuro. La scala di gioco prevede turni operazionali di dieci minuti a turni tattici di trenta secondi. I giocatori comandano singoli mezzi navali, sottomarini, elicotteri o aerei che possono a loro volta essere organizzati in squadriglie, "task force" ecc... Harpoon non viene giocato su una tradizionale mappa esagonale, ma con carta, matita e goniometro. I giocatori tracciano con il righello le rotte delle proprie unità e marciano sul foglio i contatti nemici, i rilavamenti e tutte le informazioni ottenute durante il gioco.

A sovrintendere l'andamento della battaglia è il direttore di gara, un vero e proprio Master responsabile dell'organizzazione della partita e della gestione delle meccaniche di gioco. È compito del direttore di gara preparare la battaglia e comunicare ai giocatori le informazioni raccolte sugli avversari, il modo migliore di giocare Harpoon è infatti "alla cieca", senza cioè conoscere nulla più di quanto potrebbe conoscere un ammiraglio nel mondo reale. Questo permette di ricreare il fondamentale aspetto di ricerca ad individuazione, tipico della guerra moderna, grazie al quale anche forze di piccola entità possono sorprenderla ed annientare grandi formazioni nemiche.

Il sistema di gioco regola il combattimento su base quasi esclusivamente statistica. Il ricchissimo fascicolo informativo contenuto nella scatola elenca le caratteristiche fondamentali di tutti i mezzi aeronavali, sistemi d'arma e di individuazione utilizzati oggi dalla marina in tutto il mondo. Fondamentale è la percentuale di probabilità che un dato sistema esegua con successo il proprio compito. Veniamo quindi a sapere che il sonar trainato di un cacciatorpediniere americano di classe Spruance ha il 60% di probabilità di individuare un sottomarino a 16 miglia se usato in modo passivo, oppure che un missile superficie-superficie SS-N-19 sovietico ha l'80% di probabilità di colpire il bersaglio e di infliggere 200 punti strutturali di danno.

Il manuale di istruzioni è completo ed esauriente, anche se presenta in alcuni punti lacune ed imprecisioni che dovrebbero essere corrette nelle successive edizioni. Tutti i possibili casi verificabili in uno scontro aeronavale sono stati coperti da un regolamento facile, flessibile e facilmente assimilabile. Purtroppo la sezione dedicata alla descrizione delle moderne tattiche aeronavali è colpevolmente carente e questo può rappresentare un grosso problema per il giocatore inesperto. Combattere sul mare oggi è un'arte che si impara e colpi di ariete ed esplosioni imprevedibili. Nevigo a trenta nodi con il so-

"Riceviamo rumore di immissione d'acqua e di rotture trasmissioni idrofona dell'Oceano. Confermiamo l'affondamento del sottomarino. La piancia della fregata americana era tutta sorriso. Non pensarono neppure che avevano appena contribuito alla morte di un centinaio di ragazzini come loro, giovani vite soffocate e schiacciate dalla pressione del Nord Atlantico."

Tormenta Uraganica

nal attivo eccasso' e un ottimo modo per ritrovarsi a fare a gara con un paio di siluri autoguidati, ma quale capitano novizio potrebbe immaginarlo?

Il gioco vanta un numero di espansioni paragonabile a quello normalmente pubblicato per un gioco di ruolo. Sono attualmente disponibili, o lo saranno tra poco, tre raccolte di schede di mezzi già compilate (basta fotocopiarle per metterle a giocare avendo sott'occhio tutti i dati dalle proprie unità), una raccolta di battaglia trette da un ipotetico terzo conflitto mondiale e un gioco-campagna che ricostruisce la guerra anglo-argentina per le Isole Falkland.

In dieci anni di vita Harpoon ha goduto di un clamore sempre crescente che ha subito una brusca impennata in seguito alla pubblicazione del romanzo Uragano Rosso di Tom Clancy e, più recentemente, di Fence Rossa da parte dello stesso autore del gioco, Larry Bond. Entrambi i romanzi trattano di ipotetici conflitti della nostra epoca nei quali la Marina svolge un ruolo fondamentale e la loro lettura è consigliata e chiunque voglia avvicinarsi a questo argomento.

Per chi è infatuato alla guerra aeronavale moderna, un'altra splendida serie di giochi è rappresentata dalla "Serie delle Flotte" della statunitense Victory Games. Comprendente quattro giochi ambientati nel Mediterraneo, in Atlantico, in Estremo Oriente e nell'Oceano Indiano, questi giochi affrontano l'argomento su scala più strategica, con mosse di otto ore per turno. Alcuni superappassionati uniscono i due giochi utilizzando la serie delle VG per le mosse strategiche ad Harpoon per gli scontri tattici. Si è ripetutamente avuta notizia di un gioco strategico da pubblicarsi da parte della GDW, ma a tutt'oggi non se ne hanno notizie certe.

Solo qualche mese fa avremmo consigliato caldamente Harpoon a qualunque appassionato di giochi di guerra, ma dopo avere trascorso l'estate mettendo al comando di sottomarini sovietici e tornato inglesi insospettabili padri di famiglia, camerieri d'albergo e valeniani, ci siamo resi conto che Harpoon è uno di quei tanti giochi capaci di divertire chiunque. È meno immediato di un gioco di ruolo, ma molto più immediato di tanti giochi di genere che repellono il giocatore occasionale con veste mappe grevi di numeri e pedine. E se i giocatori più esigenti iniziano a sfiorire il naso, è opportuno ricordare che Harpoon è il primo esame da affrontare per i cadetti dell'Accademia Nave di Annapolis!

Vincenzo Beretta

GIUDIZIO

Questo mese la valutazione è data su una scala da 1 a 10. Se recensiremo altri giochi di guerra stabiliremo un sistema di criteri di valutazione simile a quello utilizzato per i GdR.

Complessità:	6 (per i giocatori)
	8 (per il direttore di gara)
Sistema di Gioco:	8,5
Qualità del Prodotto:	8
Complessivo:	8,5

Aspetti vari

Il bello, il brutto, il bruttissimo - K va in sala giochi a testare gli ultimi coin-op e ne ritorna un pò stranito

NEO-GEO - l'aspetto delle cose future

Bene, K vi ha detto tutto della console domestica Neo-Geo della SNK qualche numero fa, ora vi interesserà sapere che una versione cabinata della macchina farà prossimamente la sua comparsa nelle sale-gioco (inglesi per il momento, ma è solo una questione di tempo prima che appaiano anche in Italia).

I gestori possono comprare un cabinato fatto su misura con il meccanismo della macchina all'interno, insieme ad un buon monitor, altoparlanti, due joystick resistenti da sala giochi e quattro pulsanti di fuoco per giocatore. La serie di porte nel box sembra in grado di tollerare fino a sei giochi alla volta, che il giocatore può selezionare inserendo la moneta nella fessurina. Saranno poi i gestori di sale-gioco a decidere se vogliono avere o meno sei giochi per un singolo cabinato.

Le unità sono state presentate a una recente manifestazione commerciale ad inviti e pare abbiano ricevuto una discreta accoglienza. Comunque, chiunque si fosse aspettato prestazioni superiori a quelle dell'attuale tecnologia PCB (schede madri) è destinato a rimanere deluso, ciò dimostra che, almeno per il momento, gli esperti delle console come Sega e Atari possono dormire sonni tranquilli.

Non ci sono dubbi che il Neo-Geo è una macchina di grande effetto - basta vedere le sue prestazioni per capire che ha i numeri per essere la più potente console domestica in commercio (idem... il suo prezzo) ma la prima serie di giochi semplicemente non "prende" come dovrebbe per aver successo anche in sala-giochi.

Baseball Stars - è bel gioco, ma dove sono in Europa gli scalmanali del baseball? Motorcycle Lord - è un mix potenzialmente innovativo di gioco di ruolo (sì, gioco di ruolo) e corsa motociclistica. Siano? Sì. Destinato a competere con fenomeni come WGP Grand Prix della Taito e Raging Hero della Sega (che recensiremo prossimamente). Sicuramente.

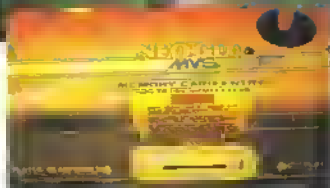
Top Play Golf è un bel titolo ma punterei i miei soldi su Super Masters della Sega. Magician Lord? Buona qualità ma avventura dinamica priva di ispirazione e che non si distingue dalla massa.

Il migliore di questi giochi è forse Nam 1975. Questo incrocio tra Operation Wolf e Cabal è senz'altro il più giocabile fra i titoli proposti, con buon uso di grafica ed effetti sonori.

Questa critica è stata fatta tenendo presente gli standard da sala-giochi. Se invece parliamo di giochi da console domestica - il discorso cambia. Non c'è dubbio che il Neo-Geo sia superiore in



Magician Lord sul Neo-Geo: grafica raffinata, schema di gioco banale



Il rivoluzionario sistema di videogiochi da bar e domestico Neo-Geo consente di immagazzinare i dati del giocatore su una scheda personale. Si può giocare a casa, usando la propria posizione sulla scheda e ripristinare il gioco in sala-giochi.

confronto a qualsiasi altro sistema casalingo. Ma il prezzo? Diciamo 850.000 per la macchina e intorno alle 400.000 per le cartucce.

Nessuno pagherebbe 400.000 per uno sparatutto - e per creare un buon mercato del noleggio i giochi stessi dovranno essere di qualità eccezionale, cioè migliori di quelli attualmente sul mercato. Considerando la straordinaria dr alcuni nuovi titoli del Megadrive, il Neo-Geo, se vuole avere voce in capitolo nel mercato domestico, dovrà sostituire presto i suoi p. o. allimenti buttarsi a testa bassa sul mercato dei coin-op.

SMASH-TV - l'aspetto delle cose dieci anni fa?

Non vi è mai capitato di incontrare gente che la prima volta che vi vede vi la vedere le vespiche che si procurano giocando a Defender? Sarà molto probabile che un tizio del genere subito dopo tir in ballo i giochi Williams in generale e di Robotron in particolare.

Il riferimento a Defender e alla Williams non è casuale. Nel caso non lo sapesti, la Williams (produttrice di Ilipper di incredibile successo) era

una delle "grandi" del videomercato nei primi anni '80. Grazie a Defender, il suo primo prodotto uscito nel novembre 1980, uno dei successi più strepitosi nella storia dei videogiochi.

Solo un anno dopo fu pubblicato il seguito, StarGate, e poi un deludente titolo che non ottenne mai un gran successo: Make Trax (conosciuto in Italia anche come Crush Roller). La Williams tornò però in auge con Robotron 2084.

Quest'ultimo si giocava su un unico schermo statico controllando un robot con due joystick. Uno vi faceva muovere sullo schermo, evitando le schiere di robot nemici che vi incalzavano inesorabilmente e l'altro controllava la direzione del fuoco.

Sr poteva quindi, per la prima volta in un gioco, sparare in una direzione diversa da quella nella quale ci si muoveva.

Robotron fu piuttosto popolare, ma non come Defender naturalmente. La Williams continuò la sua attività nel mercato videoludico per un altro anno circa, realizzando l'eccellente Joust e il su-



Smash TV, OK, il Neo-Geo è riuscito con seguiti elettriche?

per chiacchierarlo Smistar (la migliore conversione è del BBC B). A quel punto ha interrotto la produzione.

Un nuovo coin-op della Williams quindi, dopo tanti anni di multivita, è per tutti una piacevole sorpresa. Ahimè, non è un Defender della quarta generazione (speriamo però che qualcosa di simile sia in progettazione). E invece il prodotto migliore dopo il precedente: un Robotron della quarta generazione.

Si chiama Smash TV e lo scenario ricorda OK, il Prezzo è Giusto, ma con seghe elettriche! È uno show che si gioca su schermo singolo, in cui vi muovete sullo schermo raccogliendo premi in confezione regalo, soldi e potenziamenti vari. Il problema è che c'è un certo affollamento con una marea di skin che maneggiano mazze da baseball e che spuntano fuori dai lati dello schermo, con una sola cosa in mente: fare un fuor campo con la vostra testa.

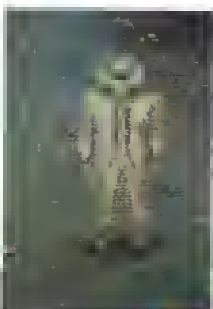
Usando controlli identici a quelli di Robotron, ci troviamo di fronte a una violenza insensata a livelli mai visti, con migliaia di corpi morti ad ogni partita. Non preoccupatevi comunque, perché tutto ha un tono tipicamente surrealistico con eccellente grafica e animazione e un sonoro superbo.

Il gioco ha unione, giocabilità e ritmo e nonostante la semplicità dello schema di gioco è molto probabile che ci giocherete più di una partita. Con grande piacere della Williams.

MOONWALKER - l'aspetto del... guadagno

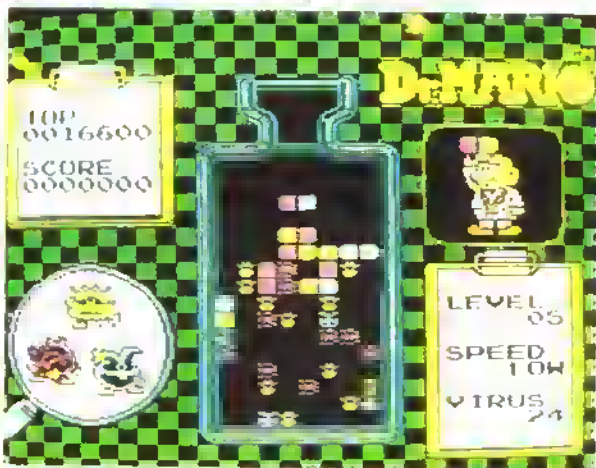
Michael Jackson è il Cattivo (nel senso di "Bad"). Non c'è dubbio al riguardo. E anche i suoi film sono piuttosto brulli, tanto che, anche dopo aver speso un sacco di soldi per il film Moonwalker i botteghini gli hanno dato torto. Provate a pensarci, neppure il computergioco della US Gold ha conosciuto un destino migliore: a parte K, la stampa non lo ha preso granché in considerazione. Che Cattivo!

Ma poiché la Sega e il piccolo Mike stanno così bene insieme - sembra che la Sega gli abbia



Vol. Michael...

Ritornelli puntati su Moonwalker, il nuovo coin-op della Sega



Dr. Mario della Nintendo - l'ultima strategia a scegliere sul serio

Rossa, Giallo, Rosso, Viola, Verde e Blu, con l'ultima strategia non potrei darvi di più?

prestato Galaxy Force per tutta la durata del tour giapponese - detta megasai ha pensato bene di ideare la trama di un coin-op, sulla quale la Sega è balzata... come un furetto su un ghiracchio al sapore di coniglio. Di fronte al joystick, K ha cercato di inardire i propri sentimenti per una vera esperienza Cattiva. In effetti, è stato grande.

Il gioco in sé è un appena discreto scassalluto isometrico, sullo stile di Escape from the Planet of the Robot Monsters ma con grafica molto più realistica. Fino a tre giocatori (tutti Michael Jackson) usano i loro mistici poteri laser-disluttivi sui mostri Mafelici e devono liberare dei ragazzini tenuti legati. Sembra noioso, ma il gioco ha più di una trovata che lo rende grande.

Innanzitutto, ha un sacco di pezzi di Michael Jackson. Ora, che il ragazzo vi piaccia o meno, qualcosa di carino a suo tempo l'ha scillo e per tutto il gioco la sua musica viene suonata a profusione. Bene.

Inoltre il gioco ha delle "chicche" apprezzabili. Lasciate il vostro sprile inattivo per pochi secondi e comincerà a saltellare in perfetto stile Jackson. Attivate la bomba smart e l'immagine sfoccherà, si accenderanno i riflettori su di voi (e sugli altri cloni) e comincerete a saltellare al ritmo di "I'm Bad". E così anche i mostri, il tutto in perfetta sincronia! E alla fine della musica, saltano tutti in aria! Divertente!

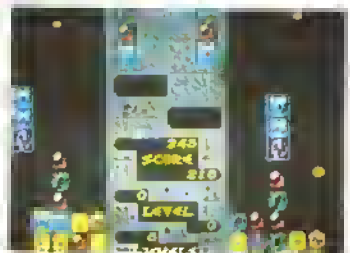
Le grafiche e disegnate e animate superbamente, con effetti quasi cinematografici. Lo stile del gioco infatti sembra quello di un video. L'azione stessa ne riproduce l'atmosfera e dopo poco viene da pensare che questa è una versione interattiva del video Thriller. Dopo le deludenti versioni sui formati domestici, il gioco dei bai di Moonwalker è un grande esempio di come si dovrebbe sfruttare una licenza. Ora aspettiamo tutti la versione di Vasco di Operation Wolf...

COLUMNS E DR MARIO - aspetti già visti?

Non parleremo del successo di Tetris ogni volta che qualche gioco tenta di ripeterne le gesta, parleremo però del modo con cui questi giochi cercano di ottenerlo. Due buoni esempi sono Columns e Dr. Mario.

Rispettivamente della Sega e della Nintendo, entrambi si giocano in stile Tetris con campo di gioco a U e forme che cadono dall'alto verso il basso. Questa volta però non si tratta di forme differenti da manipolare, ma di colori.

In Columns, 3 pietre colorate cadono dall'alto. Si possono far ruotare, ma piempiendo il luogo si



cambia la sequenza dei colori all'interno della forma. Quindi guardando dall'alto verso il basso, Rosso, Verde, Viola diventeranno Viola, Rosso, Verde. Si possono spostare le forme a destra o a sinistra con il joystick mentre cadono verso la base dello schermo.

Le forme si ammucchiano, ma se se ne allineano quattro dello stesso colore scompaiono e lo spazio vuoto viene riempito da una qualunque forma che cade dall'alto, il che potrà dar luogo a un'altra fila per quattro, ecc.

Columns è interessante, ma non è un gran gioco. Qualsiasi blocco-di-quattro - orizzontale, verticale o diagonale - scompare. Ciò rende il gioco molto confuso e le incredibili reazioni a catena che possono generarsi sono frustranti per il giocatore. Non ci si sente ai comandi. E manca anche una progressione delle difficoltà, se si eccettua la velocità di caduta dei blocchi. Nessun bonus per aver fatto più di quattro in un filotto, almeno così sembra.

Con un po' più di impegno nella fase di progettazione Columns avrebbe potuto diventare un classico. Per come ora, il gioco è qualcosa di curioso che val la pena di giocare, ma non ha il fascino di Tetris. Bel tentativo Sega, ma... non ce n'è di gelati!

Dr. Mario, invece, è molto semplice e, di conseguenza, è molto più divertente. Anche qui lo stile di gioco è simile a quello di Tetris, ma a cadere sono solo forme di 2 elementi colorati, che si possono muovere e ruotare; naturalmente la sequenza dei colori è fissa.

Ci sono quattro colori - basta metterli in fila quattro o più dello stesso colore per la linea sparirà, ecc., ecc.

Burattinosamente semplice, Dr. Mario ha la meglio su Columns, anche se grafica e suono sono peggiori.

Cadaver™



Nel profondo dell'oscurità si cela una palude. Al centro dell' acquitrino c'è un castello. Nella penombra del maniero il negromante attende.

Questa storia è intrisa di sangue. Un feudo conteso tra gli eredi del regno, una battaglia vinta con la magia e un massacro macchiano di rosso sangue i merli del maniero. Molti avventurieri hanno cercato di sbrogliare l'enigma. Nessuno ne è ritornato vivo. Ma il fato ha concepito un eroe. Non un prode cavaliere o un ombroso soldato bensì un bugiardo, un mercenario e un ladro. Karadoc il nano è destinato a riuscire dove gli altri hanno fallito, a trovarsi di fronte al Negromante e a penetrare il più oscuro mistero che uomo ricordi.

Il suo intendimento? Né l'onore né l'amore o un feudo personale, non una crociata contro il male o un odio profondo della negromanzia ma un tesoro!! E il castello trabocca di cose preziose.

Cadaver è l'avventura fantasy interattiva che tutti stavamo aspettando. Attraversate a tentoni un labirinto fatto di antichi passaggi, esplorate i mistici contenuti delle stanze segrete del Castello, battagliate fino alla morte con mostri ripugnanti, affrontate tranelli ed inganni soprannaturali sfidando gli enigmi del Negromante.

- * Un coinvolgente gioco interattivo, con centinaia di stanze e locazioni diverse.
- * Incredibili rompicapi.
- * Un vasto arsenale di armi a disposizione.
- * Una varietà di formule magiche e di misteriose pozioni.
- * Un enorme "serraglio" di mostri: lucertole d'acqua a dimensione d'uomo e giganteschi draghi lanca - fiamme.

CADAVER - se sopravviverai non ti sarà facile dimenticarlo.



Disponibile per Amiga, IBM PC e compatibili e Atari ST.

LEADER
ENTERTAINMENT

GRANDE EMPORIO
STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-302896
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

GIOCATTOLI

AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX

BILIARDI
SLOT MACHINE



VIDEO GAMES

LINUX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM

CARTRIDGE PERIFERICHE

**NOLEGGIO COSTUMI
CARNEVALE E ADULTI**

GADGETS

GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMIA - NIKKO - TAIYO

MODELLISMO

A circular logo with a thick black border containing the word "NEW" repeated multiple times. The center has a white rectangular box at the top with the text "CLUB STERLINO". Below this, in large bold letters, is "SCONTO 10%". Underneath that is "N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI". In the middle is a stylized oval logo with "GRANDE EMPORO" above it and "STERLINO" inside. At the bottom, it says "PERAVERE GRATIS LA TESSERINA EL CLUB".

NEW

**CLUB
STERLINO**

SCONTO 10%

**N.B. BASTA VENIRE
NEI NEGOZI**

**GRANDE EMPORO
STERLINO**

**PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA
EL CLUB**

SUBB

**MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETÀ
PER ADULTI**

CARTOLERIA



SKATEBOARD VISION

SUBBUTED

UBBUI

WAR GAMES-FANTASY GAMES

AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
& DUNGEONS & DRAGONS
GRENAOIER
CITADEL

MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

PAGINE GIALLE

Da un po' di mesi a questa parte lo spazio dedicato alle Pagine Gialle si va sempre più riducendo. D'altronde il resto della rivista è zeppo di roba, la pubblicità aumenta (buon segno, NdR) e le pagine sono sempre 96 (+ 4 di copertina fanno 100).

Questo non ci impedisce di fare progetti per renderle sempre più interessanti e informative. Ed è quello che abbiamo fatto in questi ultimi mesi. Possiamo anticiparvi che dal mese prossimo troverete delle rubriche brevi ma interessanti dedicate alle macchine principali: computer e console - in commercio scritte da utenti per utenti. Per le altre novità, invece, dovrete attendere ancora un po'.

UN COMPUTER PER NATALE

Se avete una macchina a 8-bit e volete passare a una a 16-bit non c'è miglior momento del prossimo Natale. Al di là del fatto che i genitori si sentono buoni a allargare i cordoni della borsa, questo Natale è il primo da divarsi anni in cui la scena hardware è finalmente tranquilla. La tecnologia dei 16-bit, infatti, non dovrebbe cambiare per i prossimi cinque anni. Questo perché se il passaggio dall'architettura a 8-bit a quella a 16-bit rappresenta un balzo enorme in potenza, il salto dai 16 ai 32-bit non è altrettanto significativo in termini di potenza d'elaborazione. La tecnologia a 32-bit, comunque, genererà un notevole aumento dei costi di produzione, ma non un altrettanto aumento in funzionalità.

Per questa ragione l'Amiga, l'IST e il PC sono destinati a restare in circolazione per un bel po' di tempo, cosicché potete scegliere tra una di queste tre macchine senza preoccuparvi di ritrovarvi un computer datato.

Naturalmente, c'è un'altra considerazione da fare: la console. A.K. la pensiamo così: le console offrono senza dubbio enormi possibilità ludiche e le imminenti unità CD-ROM a scheda elettronica dovrebbero risolvere i problemi di immagazzinamento dati che rendono queste macchine poco adatte a giochi con scenari anormi. Ciò non di meno, resta il fatto che la funzionalità di una lasbera e dalla opzione di espansione è ancora innegabile e, a nostro parere, assai più per la realizzazione di giochi di qualità.

L'inevitabile conclusione è questa: avete bisogno di una console E di un computer a 16-bit? Quindi fate i bravi a scuola a Natale e a Natale ve le porti entrambi.

I DISCHI DI PUBBLICO DOMINIO DI K

I TITOLI:

AMIGA

K-PD D01 grafica strutturata

mCAD: CAD bidimensionale di ottimo livello (versione precedente di introCAD)

Plans: CAD molto potente in grado di competere con i migliori programmi analoghi commerciali.

... e altro

K-PD G002 grafica pittorica

Ultra Paint: Potente programma di disegno pittorico. Permette di disegnare in tutte le risoluzioni e memorizzare in formato IFF.

Sprito Ed: Programma per il disegno degli spriti da utilizzare per i propri programmi.

Pictures: Raccolta di alcune delle più belle immagini di PD da utilizzare per i propri lavori.

K-PD G003 grafica pittorica

Vdraw: Programma di disegno d'impostazione simile a DPaint. Supporta anche lo standard IFF.

Pictures: Raccolta di alcune delle più belle immagini di PD.

Utility: Alcuni programmi di utilità che consentono di visualizzare immagini a slide show.

K-PD M001 musica

Perfect Sound: Editori sonoro con possibilità di effettuare campionamenti.

Super Echo: Programma da utilizzare con campionamento (come Perfect Sound) che permette di aggiungere van affatto quali aho e molo altri.

SmusPlayer: Consente di ascoltare qualsiasi brano musicale nel formato SMUS IFF.

Utility varie: Tra l'altro un piccolo programma per l'asclusione del filtro interno dell'Amiga a altro.

K-PD U003 utility

DiskArranger: Rende l'accesso ai dischi molto veloce

Funckey: Permette di programmare i tasti funzione

TimeSet: Programma per saltare data e ora. Per tutti gli Amiga senza orologio interno

RSLClock: Orologio con molteplici funzioni di controllo su memoria e drive

Gomf1.D: Incartata a sconfigura molti casi di Guru meditation comunicando all'utente il codice dell'errore

NewZap: File Editor che permette di accedere all'interno dei programmi

ASDgram: Disco virtuale; ram disk che non si cancella al reset

Printer Stealer: Programma per reinquinare i dati che vanno alla stampante

Print Pop: Programma per saltare i parametri della stampante

... e altro

K-PD D003 giochi

Demo giocabile di Turrican + van giochi di PD

ATARI

K-PD G001 grafica a colori

ART-ST v.2.31: Programma di grafica pittorica che lavora in tutte le risoluzioni

Raster Sprite Editor: Utilità che permette di ritagliare dagli spriti da porzioni di immagini

v.0.6, NEO o .PII

Lupen: Due programmi per ingrandire la grafica sullo schermo

Picworks v.2.1: Un'accolazione tool per l'elaborazione delle immagini. Stampa anche su laser Atari

K-PD G001 giochi Giochi a van + demo!

IL MESE PROSSIMO NUOVI ARRIVI!

QUANTO COSTANO

1 disco K-PD lire 15000

6 dischi K-PD lire 75000

10 dischi K-PD lire 120000

COME AVERLI

1) Fate un versamento in posta in uno di questi modi

• vaglia postale intestato a Studio Vit snc, via Aosta 2, 20155 Milano

• versamento su c/c postale n. 13403209 intestato a Digital srl, via della Primula 12, 20146 Milano

2) Compilate il tagliando d'ordine in tutta la sua parte e inviatelo unitamente alla fotocopia o ricevuta del vaglia o del versamento postale a:

K-PD c/o Studio Vit via Aosta 2, 20155 MILANO

La spesa di spedizione sono inclusa nel prezzo.

compilare il seguente tagliando e spedito a
K-PD via Aosta 2, 20155 MILANO

cognome

nome

via

cap città prov

disco quantità

.....

.....

.....

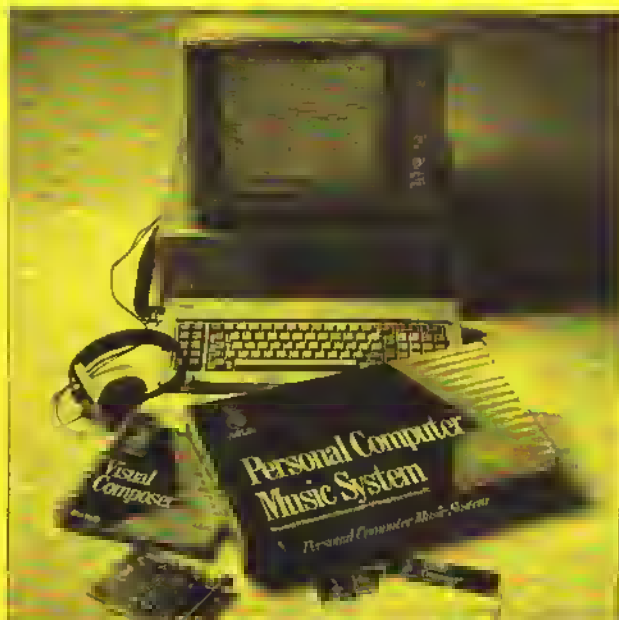
.....

.....

.....

.....

OLTRE IL MURO DEL SUONO!



Il set completo della scheda Ad Lib.

La lunga ma tenace rincorsa dei PC-IBM al mondo dei videogiochi sembra ormai al termine. Superati i problemi di grafica a bassa risoluzione con la diffusione su scala industriale e a basso prezzo delle multicolori schede VGA, dissipati i dubbi iniziali sull'opportunità di produrre software ludico per una macchina che alla nascita sembrava dedicata solo a fogli di calcolo e data-base, restava solo un ultimo ma importantissimo passo da compiere: trovare il modo di bypassare l'orribile altoparlante incorporato nel PC, capace solo di produrre anacronistici beep distorti.

Grazie a quello che è senza dubbio il maggior pregio del PC, la modularità, oggi è possibile aggiungere schede sonore che sono in grado di riprodurre sullo stereo di casa concerti e sinfonie polifoniche di musica sintetizzata. Inutile dire che con una periferica del genere è anche possibile finalmente udire un decente rumore di postbruciatura sul vostro F-15 ed il rombo di una macchina che sta per superarvi ad Indianapolis.

Suam parlando di quello che molto probabilmente diventerà presto un must di ogni utente domestico di Personal Computer, e lo dimostra anche l'entusiastica accoglienza che queste periferiche hanno avuto presso le case produttrici di videogiochi, che ne hanno sposato la causa incorporando senza troppi indugi nei propri titoli routine sonore utilizzabili da questi piccoli prodigi elettronici. I prodotti di cui vi parliamo oggi sono due.

Una è la scheda che ha praticamente stabilito lo standard di mercato (la celeberrima AdLib), men-

tre l'altra l'ha seguita a stretta ruota di compatibilità. La scheda esclude automaticamente l'altoparlante del PC, ma presenta un'uscita stereo cui potrete collegare di tutto, dalle cuffiette del walkman all'hi-fi di casa. La soluzione migliore resta l'acquisto di un paio di minicasse amplificate a basso costo. Non esistono invece particolari requisiti hardware o software da soddisfare.

Un paio di cacciavite ben assestate per smontare il PC ed inserire la scheda, un rapido sguardo al manuale di istruzioni del vostro gioco preferito per capire come si innesta l'opzione per la scheda sonora e vi troverete all'improvviso in un'altra dimensione.

ADLIB

(AdLib Inc.) (379000 lire) per Informazioni SoundWare 0332 228050

La AdLib è stata sicuramente la scheda che ha riscosso il maggior successo sul mercato e così fatalmente ha finito anche per stabilire lo stato dell'arte in materia. Oggi per qualunque gioco dell'ultima generazione avere routine sonore compatibili con questo prodotto è un requisito fondamentale.

REQUISITI

La scheda sonora deve trovare un posto in uno degli alloggiamenti liberi del vostro PC. Se disponete di portatili (laptop) o di

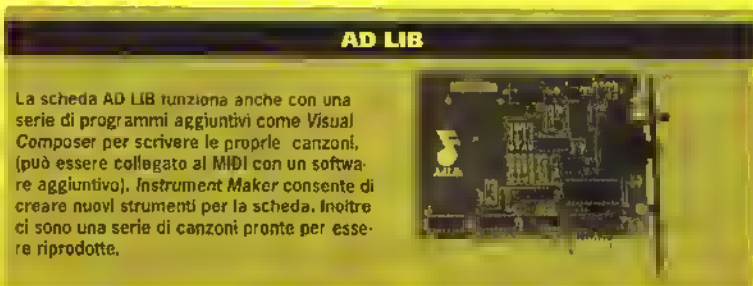
La AdLib è stata sicuramente la scheda che ha riscosso il maggior successo sul mercato e così fatalmente ha finito anche per stabilire lo stato dell'arte in materia. Oggi per qualunque gioco dell'ultima generazione avere routine sonore compatibili con questo prodotto è un requisito fondamentale.

Gli effetti sono sorprendenti, specie per chi non è abituato a sentirsi rispondere dal PC in stereo e con mini sinfonie di musica sintetizzata. Questo è perlomeno l'effetto che fa *Centurion* (*Defender of Rome*) della Electronic Arts, che ha una colonna sonora degna del Sacro Romano Impero, ma anche *Indy500*, in cui ascolterete il rumore delle auto che vi sorpassano a destra sul canale destro, ecc. Il suono insomma è corposo e convincente.

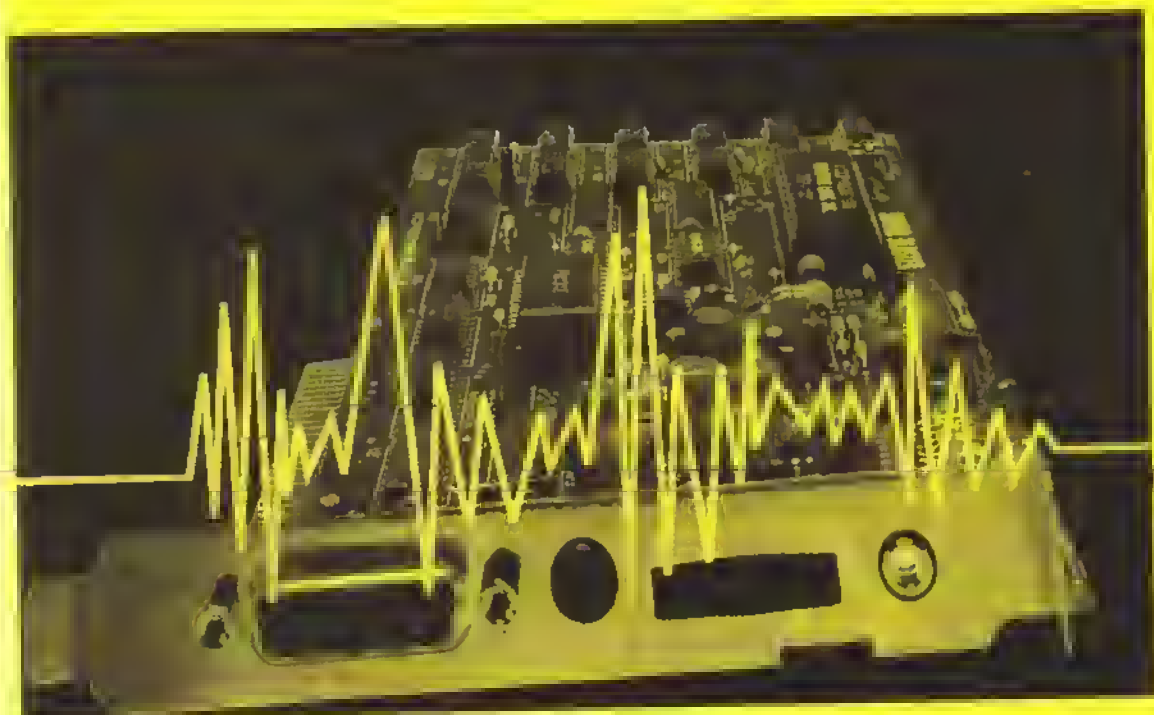
La scheda dispone di ben undici voci capaci di generare musica sintetizzata a modulazione di frequenza e "rumore bianco". Non è invece possibile fruire di suoni campionati da quelli reali: tutti gli effetti di corredo ai vari programmi non saranno mai dunque frutto di una digitalizzazione ma "solo" di imitazioni (molto buone) del suono reale.

L'acquisto della scheda nuda e cruda non vi permette granché, oltre al non trascurabile fatto di utilizzarla per i giochi, poiché l'unica dotazione di base, oltre allo scatto manuale, è un programma che simpaticamente suona canzoni come un juke-box.

Se invece volete estendere l'orizzonte delle vostre esperienze sonore, potrete proficuamente impegnare parte del vostro tempo (e denaro) con l'acquisto di uno dei vari moduli aggiuntivi di cui la scheda dispone.



La scheda AD LIB funziona anche con una serie di programmi aggiuntivi come *Visual Composer* per scrivere le proprie canzoni, (può essere collegato al MIDI con un software aggiuntivo). *Instrument Maker* consente di creare nuovi strumenti per la scheda. Inoltre ci sono una serie di canzoni pronte per essere riprodotte.



La Sound Blaster, tanti accessori in una scheda sola, porta per il joystick compresa

Il modulo Visual Composer ad esempio permette di sfruttare le caratteristiche sonore della scheda per comporre musica. Il software vi pone al cospetto di una specie di tavola da riempire con le note che vorreste inserire nello spartito. L'idea è un po' quella di quei cailillon che suonavano facendo ruotare un cilindro i cui rilievi selezionavano le note. Allo stesso modo basterà riempire le caselle in corrispondenza della posizione in cui si vuole ottenere il suono per comporre musica utilizzando le undici voci disponibili, su una base di ben 145 strumenti pre-memorizzati. Anche se sono ampie le possibilità di specificare e modificare le caratteristiche dello spartito e delle partiture sfortunatamente il metodo adottato, così diverso da quelli tradizionali, pone un po' in imbarazzo chi già di musica capisce qualcosa. Il neofita invece sicuramente non avrà difficoltà di sorta, anche grazie ad un completo manuale di addestramento all'uso del programma, a patto che vi si applichi con dedizione. Chi ha la fortuna di disporre di uno strumento dotato di interfaccia MIDI potrà completare più professionalmente un lavoro di Visual Composer dotandosi anche del modulo MIDI (Music Instrument Digital Interface) Supplementi. In questo caso Visual Composer, ebbene ad uno strumento

MIDI, fa veramente grandi cose, permettendo di suonare direttamente e registrare piccoli concerti a più voci, interseguendo le voci dello strumento con quelle del programma in una grande varietà di possibilità. Naturalmente è indispensabile in questo caso acquistare a parte un'opportuna interfaccia MIDI, che per fortuna è di costo molto accessibile. Certo non è esattamente quello che si ottiene con programmi come Pro24 o Big Band (Aria ST) ma è comunque un buon inizio...

Degli altri moduli disponibili infine vale la pena di considerare il Manuale di Programmazione della Scheda, utile per scrivere software in linguaggio Adlib.

SOUND BLASTER
(Creative Labs) 335000 lire per informazioni MEGABYTE 030/9911767 via Castello 1 Desenzano

Chi ha capito, e in fretta, che il business delle schede sonore per PC valeva più di qualche centinaio di dollari, ha cercato subito di avvantaggiare il proprio prodotto su quelli che potevano essere considerati i difetti della capostipite, come sempre avviene in casi analoghi.

Stabilito dunque che forse un utente avrebbe preferito una scheda più completa invece di averne tutte le possibilità disperse in una decina di moduli, quelli della Soundblaster hanno compilato molte delle possibilità offerte dalle Adlib e ne hanno aggiunte altre. Oggi Sound Blaster è in grado di offrire in simultanea, oltre alle proprie caratteristiche, anche la compatibilità con tre diverse schede sonore, tra cui naturalmente la Adlib stessa. Se disponete dunque di software compatibile con la Soundblaster, la Adlib, le C/MS o la Game Blaster con questa scheda potrete tranquillamente utilizzarlo.

Ulteriori gadget offerti dal prodotto sono una porta Joystick, permutabile in un connettore MIDI

(dovrete comunque e sempre acquistare un MIDI box per ettarci uno strumento), ed una porta Microfonica per digitalizzare suoni, prime tra tutti la vostra voce. Interessante, no? Se a questo aggiungete un mini-manuale di programmazione incorporato ed una dotazione di software di tutto rispetto dovete ammettere che il pacchetto offerto è decisamente appetitoso.

Il software proposto è più che altro divertente, non eccessivamente professionale: c'è un pappagallo in grado di ripetere le voci campionate dal microfono, un belforgeno in grado di farvi suonare con facilità sulla tastiera dotandovi di accompagnamenti, melodie e ritmica automatica (con la sua breva opzione MIDI naturalmente), ed infine un programma per registrare ed riprodurre suoni digitalizzati, così, per stupire gli amici. Insomma, di tutto un po'.

Gli effetti di digitalizzazione comunque restano isolati a queste possibilità, che non vanno certo molto al di là del semplice divertimento. Quelle che conta per chi gioca alla linea è la compatibilità Adlib, anche se le caratteristiche della scheda C/MS, dotata di una buona biblioteca di software esclusivamente musicale ed emulata anch'essa dalla Sound Blaster, danno diverse possibilità al musicista in erba di sfogare il proprio estro creativo in modo più che soddisfacente.

CONCLUSIONI

Le schede sonore per PC valgono la pena di essere acquistate, magari quando il prezzo sarà sceso ancora un poco. Presto o tardi però sarete costretti a farlo, e Natele è così vicino...

Carlo Lameris

SOUND BLASTER

12 Voci C/MS stereo + 11 voci FM (AD-LIB compatibile)
Digitalizzatore/Campionatore Audio
DMA e data compression per risparmiare tempo e memoria
Interfaccia Joystick standard
Interfaccia MIDI
Ingresso per microfono
Amplificatore 4+4 watt incorporato
Uscita per cuffia

L'indice K
di questo mese è:

74.75

Inizia a farsi sentire l'influenza del periodo natalizio!

K-BORSA

Nel continuo tentativo di migliorare la K-Borsa abbiamo ridisegnato o semplificato i listini poiché ci siamo accorti che la informazioni che apparivano nel vecchio formato cominciavano a darsi dalla pagina.

Innanzitutto, abbiamo eliminato i listini del 16 e degli 8-bit. A ben vedere erano stati ridondanti. E poi mescolava macchine diverse, anche se con processori più o meno simili, non aveva molto senso. Restano invece i listini del computer e delle società. Il primo poiché dà informazioni veramente utili per l'utente rispondendo alla fatidica domanda: "Per quale gioco per il mio computer dovrei spendere i miei soldi risparmi?". Il secondo perché rivela quali società stanno producendo i giochi migliori (il che è un'indicazione del fatto che una società è in affari non solo per fare soldi ma anche per vendere buoni prodotti).

Vediamo ora di illustrare come otteniamo le cifre riportate nella K-Borsa.

Per quanto riguarda il Listino dei computer, vengono innanzitutto raccolti i voti assegnati ai singoli giochi dalle riviste inglesi nel mese precedente. Suile base di tali voti viene calcolata la media di ciascun gioco. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta figurano nel Listino dei computer. In questo modo aspirate quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri soldi. Se sono placati ai recensori inglesi, piacerebbero anche a voi: non c'è modo di sbagliare.

Il Listino delle società è un po' più complicato. Anche qui vengono raccolti i voti di tutte le recensioni delle riviste inglesi del settore. Per ciascun gioco viene quindi calcolata la media e successivamente viene calcolata un'altra media sulla base delle medie di ciascun gioco - a 16 e a 8-bit - pubblicato dalle case di software. Tale media viene riportata nella

colonna indicata con la voce "Punteggio". Dato che vengono considerati solo i giochi a 16 e a 8-bit è possibile che una data società abbia un Punteggio basso anche se uno dei suoi titoli figura nel Top 5 del Listino Amiga: infatti non sempre le case che producono ottimi giochi per 16-bit sanno fare altrettanto per gli 8-bit.

La colonna enciclopedia, indicata con "+ o -", riporta la variazione del Punteggio di ciascuna casa rispetto al mese precedente: se c'è un "+" significa che il Punteggio (cioè la qualità dei giochi) è peggiorato; se c'è un "-" significa che è migliorato.

L'ultima colonna, denominata "Indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto alle altre. Ogni mese calcoliamo la media totale di tutti i giochi recensiti e ricaviamo l'Indice K, che è un valore della qualità complessiva dei giochi reciti nel mese. Questo indice viene confrontato con la media di ciascuna società e si ottiene così la cifra che appare nella colonna "Indice". Questa cifra indica quanto migliori siano i giochi della società considerata rispetto alla media complessiva dell'industria del software per quel mese. Riportiamo soltanto le migliori 25 (anche se le teniamo d'occhio tutte) perché altrimenti vi annoiereste a leggere una lista di 100 nomi!

A volta alcune società appaiono per la prima volta in classifica. In quel caso vengono indicate con "n" (come nel caso della Core Design questo mese che per giunta è balzata subito al primo posto).

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola o nessuna recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

IL LISTINO DEI COMPUTER

AMIGA

Corporation	Core Design	92,5
Kick Off 2	Anco	91,43
Turncan	Rainbow Arts	90,9
Paradroid 90	Hewson	90,25
Klax	Domark	89,09

Sie Kick Off 2 che Turncan hanno dovuto fare posto al numero uno di questo mese, Corporation della Core Design.

C 64

Murder	Us Gold	92,5
Klax	Domark	89,84
Bloodwych	Image Works	89
Blood Money	Psygnosis	80,09
Italy 1990	Us Gold	75,5

Il gioco "giallo" della US Gold, Murder, arriva dal nulla e conquista la prima posizione. Italy 1990 sopravvive oltre il dovuto nonostante il Mondiale sia ormai un (tosto) ricordo.

PC-COMPATIBILI

PGA Tour Golf Electronic Arts	88,46
Thunderstrike Millennium	84,94
Bad Blood Origin	80,25
Powerdirt Activision	79,5

Non un gioco è riuscito ad ottenere una media superiore al 90%! PGA Tour Golf è al secondo mese in classifica e si dimostra quindi un ottimo acquisto.

ATARI ST

Kick Off 2 Anco	92,5
Sim City Infogrames	91,33
Monty Python Virgin	85,75
Breach 2 Impressions	84
Flood Electronic Arts	83,59

Cinque titoli completamente nuovi. Sim City e Kick Off 2 entrano in classifica dopo aver fatto fuori negli altri formati.

AMSTRAD CPC

Stunt Car Racer	Micro Style	94,5
Cecco Collection	Hewson	88
Klax	Domark	86,46
Italy 1990	Us Gold	84,84
Fighter Bomber	Activision	82,56

Secondo mese in classifica per la compilation della Hewson e per il ben visto Klax della Domark. La versione per CPC di Stunt Car Racer si è fatta attendere, ma ne è valsa la pena.

SPECTRUM

Head Over Heels	Hit Squad	93,25
Midnight Resistance	Ocean	91,17
Escape/Robot Monsters	Domark	89,5
Sly Spy Secret Agent	Ocean	84,84
Addas Ch'ship Football	Ocean	84,84

Non è cambiato molto dal mese scorso e il gioco economico Head Over Heels è riuscito a ottenere la stessa media del mese scorso.

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ - LE MIGLIORI 25

Casa	Punteggio	+ o -	Indice	Hewson	82,9	-6,8	8,15	Sierra	80,46	6,25	5,71
*Core Design	93,5	n/a	18,75	SS/US Gold	82,75	5,42	8	Palace	80	0,6	5,25
Delphine	93	n/a	18,25	Domark	82,52	3,24	7,77	Gremlin	79,85	0,5	5,1
Anco	86,5	6,36	11,75	AudioGenie	82,3	17,3	7,55	Electronic Arts	79,32	0,53	4,57
CDS	86,54	n/a	11,59	Novagen	81,5	15,64	6,75	Firebird	79	1	4,25
Micro Style	84,13	3,13	9,38	Code Masters	81,5	15,64	6,75	Ocean	76,34	5,07	3,59
US Gold	84,08	13,28	9,33	Rainbow Arts	81,48	1,73	6,73	Infogrames	75,23	-4,02	3,48
Meroprise	83,67	9,98	8,92	PSS/Microsoft	81	n/a	6,25	Hit Squad	78,23	11,79	3,48
UsSoft	83,22	0,22	8,47	Lamasoft	80,5	19,17	5,75				

LE VOSTRE PAGINE

Per vedere pubblicato **GRATUITAMENTE** un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello su una cartolina postale) a **K-ANNUNCI**, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioè niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo.

VENDITA

Occasionissima! Causa non utilizzo per passaggio a sistema più potente **VENDO** Amiga 500 + espansione + drive esterno + giochi a L. 700.000 trattabili.
Alessio tel. 050/694012 ore past

VENDO causa passaggio ad altro sistema giochi nuovi originali per IBM 100% compatibili.
Marco tel. 0331/621205 ore past

VENDO Atari 1040 + monitor monocromatico in condizioni perfette a L. 800.000.
Agostino tel. 0545/25292 ore past

Eccezionale **VENDITA!** Computer Atari ST 520 con drive ST 354 al prezzo di L. 550.000 trattabili. Chi è interessato può rivolgersi a:
Paolo Errichello via Giaveno, 9 - Ruedi (To) tel. 011/9532138

VENDO comput Philips Mx in ottimo stato, usato pochissimo, con imballaggi originali + monitor + stampante + registratore + giochi e programmi van a L. 150.000.
Andrea Bernardini via Osma, 2 - 20151 Milano

VENDO Olivetti Prodest Pc 128 con registratore incorporato; allego il manuale di istruzioni (in italiano) e 4 cassette, tutto a L. 200.000. Possibilmente non mandate lettere ma telefonate dalle 13,30 alle 15.
Sergio Maigonnari via Conca del Naviglio, 18 - 20123 Milano tel. 8370440

VENDO causa passaggio ad un altro sistema Amstrad Cpc 464 (registratore incluso) + monitor + 2 joystick + programmi tra cui games ed utility, il tutto funzionante (qualsiasi prova) per L. 400.000.
Sergio Fava tel. 081/7513076 ore past

VENDO Indiana Jones The Graphic Adventure originale per Amiga a L. 55.000.
Telefonare allo 0362/620282 ore serali

VENDO i seguenti giochi originali per Ms Dos a metà del prezzo di listino: TV Sports Football, Vette! Star Trek V, Maniac Mansion, Indiana Jones (Adv.) e altri.
Fabio Lenzi via Faleria, 8 - 00183 Roma tel. 06/7008111 dopo le 20

Causa passaggio a sistema superiore **VENDO** al migliore offerente C64 + monitor 1702 a colori + stampante Mps 802 grafica + drive 1541 velocizzato + joystick + digit. vocale + tastiera musicale cmk 49 + corso completo basic + MIDI + 120 floppy disk contenenti centinaia di programmi. Valore reale 6 milioni. Prezzo base 2 milioni.
Omar Giacomelli via B. Toffoli, 20 - 32042 Calais di Cadore (BO)

VENDO C64 + registratore + duplicatore nastro-nastro + monse + cassette + portacassette + manuale d'uso e molti numeri di riviste. Il tutto a L. 300.000. Inoltre vendo disk drive 1541 II + cartuccia Fastload + dischetti a L. 300.000. Tutto completo a L. 550.000 trattabili.
Ciro Improla via A. F. Toscano, 175 - 80038 Pomigliano d'Arco (Na) tel. 081/8844364

VENDO Atari 520 ST Fm con espansione a 1Mb con drive doppia faccia con modulatore TV incorporato + mouse + 2 joystick (così originale del tutto L. 850.000) + drive esterno doppia faccia originale Atari (L. 350.000) + 814.000 lire di software originale (17 giochi, tra cui: Space Ace, Fighter Bomber, Midwinter, Xenon 2 ecc.) il tutto in ottime condizioni, a sole L. 1.200.000.
Paolo Vanzello via Rocchi, 17 - 36028 Rossano Veneto (Vi) tel. 0424/540388

VENDO C64, superaccessorio di disk drive 1541 II, porta dischi, molti giochi e programmi, 2 registratori con relativi giochi, valigia da trasporto. In regalo molti numeri di Zzap! A sole 700.000 trattabili.
Alessandro Calderoni via Del Limile, 20 - 48022 Lugo (Ra) tel. 0545/26139

VENDO C64 con libretto per le istruzioni, inoltre 2 registratori - uno della Commodore e l'altro della Magnum - tastio del reset, duplicatore e giochi. Il tutto ha il valore che straggia attorno alle 700.000 lire ma lo vendo per L. 450.000.
Enrico Cisco via Parolini, 23 - 35061 Bassano del Grappa tel. 0424/25067 ore past

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: Turbo Out-Run, Super Hang-On, Indiana Jones, The Action Game e the Adventure Game e molti altri. Prezzi da concordare. Scrivele o telefonate. Rispondo a tutti. Spedizioni in tutta Italia.
Lorenzo Spotti via Cornazzano, 192 - 43010 Viareggio (Pr) tel. 0521/605408 ore past

VENDO Atari ST 520 tre mesi di vita + joystick + giochi a L. 500.000 trattabili.
Angelo tel. 0376/364933 ore past

VENDO Cbm 64, disk drive Oc-118N, registratore, 2 joystick, vari giochi originali (Bomber, Gunship ecc.) e molti altri su disco e cassetta. Numeri di Zzap dal 15 al 40. Il tutto a L. 500.000.
Stelano tel. 0421/44488 dopo le 20

VENDO C64 nuovo modello, (in ottime condizioni) compreso: copritastiera, registratore, giochi a scelta. Il tutto a L. 250.000.
Matia tel. 0521/773964

VENDO C64 + disk drive + registratore + copritastiera + 2 joystick + giochi a L. 600.000. Garantisco

serietà.

Salvatore Scionti via Stagno, 10 - 16030 Sorri(Ge) tel. 0185/701946

VENDO Spectrum 48 K con tastiera speciale Sega, interfaccia per stampante, disc unit Shugart SA200 5 1/2 Slimline con interfaccia sempre per Spectrum, funzionanti ed altro materiale.

Giorgio Pnnr via del Pesco, 41 - 41010 Fossoli (Mo) tel. 059/680397

VENDO Atari Vcs 2600 poco usato con 4 mesi di vita + 2 joystick + 2 cartucce giochi a L. 120.000 o cambio per C16/64 o altri computer.
Carmelo Vella via Cesana e Vella, 124 - 20046 Biassono (Mi)

VENDO Pc 128 Olivetti Prodest con giochi a L. 400.000; condizioni ottime, dell'89.
Fabio 0321/410243

VENDO Commodore Vic 20, registratore e duplicatore di programmi (adattabile anche a C64) più giochi e programmi. Il tutto in ottime condizioni a sole L. 140.000 (non trattabili).
Massimiliano Bossi via Valle Olona, 23 - 21052 Busio A. (Val tel. 0331/622459

VENDO giochi originali su cassetta per C64/128: Armalyte, R-Type, Paloon e molti altri anche su disco tutti a L. 12.000. Sono "antichi" ma sempre degli ottimi programmi. Max serietà!
Christian Bellomo tel. 02/9602886

VENDO Cbm 64 (tipo vecchio), 1 floppy drive (tipo nuovo), 2 registratori, con dischetti e cassette originali. Il tutto a L. 500.000 più spese postali.

Agostini Massimiliano via Acquaregna, 59 - 00019 Tivoli (Rm)

VENDO Olivetti Prodest Pc 1 con 2 drive da 3 1/2 e monitor a colori mod. Mc 1406 a L. 1.150.000 trattabili.

Emanuele tel.0575/595267

VENDO 2x Spectrum Plus con registratore interno, interfaccia midi, più giochi e programmi, manuali di programmazione L. 200.000, Disk drive da 3 e 1/2 con interfaccia per trasferire i giochi da cassetta a disco L. 150.000. Stampante grafica a 80 colonne Serkosha GP550 L. 200.000. Vendo anche separatamente.
Telefonare ore pesti 02/48005619

VENDO 3 copiatori hardware per Amiga modello Syncro Expert III. Questi sono in grado di copiare in 45 sec. qualunque formato (Atari, Amiga, Ms Dos, ecc) con qualunque

protezione! Inoltre posso disporre di 2 (in esclusiva per l'Italia) Syncro Expert III interni per Amiga 2000!!! Vendo causa errato acquisto, per L. 45.000 ced.!! Affrettati.
Diego Giorgi via Cortemaggiore, 12 - 93012 Gela (Cl) tel. 0933/938404

CERCASI

CERCO possessori Alan St per scambio software e informazioni. Compro inoltre monitor SM124 solo se in ottime condizioni e prezzo modico.
Matteo Girardi via Salesadi, 2 - 38040 Fornace (Tn)

CERCASI disperatamente dischetti da 3 1/2 a meno di L. 1.000.
Alessio Fabbri via Donatori di Sangue, 5 - 05100 Terni tel. 0744/401444 ore pesti

Genesis Amiga Soft Club Terni CERCA nuovi soci in zona Terni e provincia, iscrizioni gratuite, massima serietà.
Andrea Neri Voc Palma 6/D - 05100 Terni tel. 0744/300450

CERCO possessori Atari ST per formare un club, per scambio software, consigli e idee soprattutto in Stos Basic.
Roberto Stefanini C. da Retarola snc - 00049 Velletri (Rm) tel. 06/9653267 dopo le 21

software o altre periferiche. Cerco inoltre contatti per Amiga.
Febrizio Leone via V. Calosso, 25 - 00155 Roma tel. 06/4065783

CERCO possessori di Amiga 500 per scambio esperienze riguardo programmi musicali, campionatori ecc. Scambio programmi e giochi.
Roberto Anselma via Giovanni XXIII, 20 - 12063 Dogliani (Cn) tel. 0173/70537

Possessore di Ibm Ms Dos CERCA e scambio programmi di ogni genere (giochi, grafici, utility) su dischi da 3 1/2 e 5 1/4 pollici. Massima serietà.
Roberto Nabin via L. Collini, 57 - 38086 Pinzolo (Tn)



GIOCHERIA



**VIA XII OTTOBRE, 35 r. - Tel. (010) 582245
16121 GENOVA (zona Piccapietra)**

**IL
COMMODORE POINT
IN CENTRO!**




NOVITÀ SOFTWARE



Il Grillo Parlante

**NOVITÀ SOFTWARE
COMMODORE - ATARI**

**Via S. Canzio 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA**



CENTRO
SOFTWARE
C.T.O.

softel

**SOFTWARE
ORIGINALE**

A

TORINO

**10125 Torino - Via Nizza 45/F
tel. 011/6690962**



Commodore Point

Possessore di Amiga CERCA/offre aiuti per Castle Master (2.000.000 e passa punti). Per qualsiasi problema telefonare allo 079/350071 e chiedere di Francesco

CERCASI avventurieri che mi ospitano nella loro compagine per giocare a D&S, possibilmente nella zona di La Spezia.
Gian Paolo Testa via XX Settembre, 28 - 19032 Lercia (Sp) tel. 0187/966910 dalle 12,30 alle 13,30

CERCO utenti C64 per scambiare giochi su disco, massima serietà se siete interessati speditemi il vostro indirizzo a una lista dei giochi in vostro possesso. Appena possibile io loro lo stesso. Preferibilmente in zona Udine.

Lorenzo Tomadini via Grassi, 2 - 33028 Tolmezzo (Ud) tel. 0433/43708

CERCO videogame Zak McKracken per C64 a L. 20.000 massimo, o scambio con due giochi in mio possesso.
Domenico tel. 080/437243 o 080/237024

CERCO l'espansione di memoria per Amiga 500 ad un prezzo buono.
Fabio Gatti viale di Villa Pamphili, 59 - 00152 Roma tel. 06/5895439

Sanlin and Galeaz club Atari CERCA soci in tutta Italia per ampliare il club. Offre vasta biblioteca software da poterla scambiare con i soci. Iscrizione gratuita. No lucro. Unico impegno: scambiare più programmi possibili.
Gabriele Galeazzi via G. Graziosi, 65 - 41012 Gai Pr (Mo) tel. 059/641357 ore pesti

CERCO possessori della console Sega megadrive per scambio idee, informazioni ed eventuale acquisto

CONTATTI

Le Computer M.T. cerca CONTATTI Amiga. Disponiamo di una vasta Bbs in completo aggiornamento. Disponiamo tutti i programmi possibili; comprese le utility corrette di manuali. Si richiede massima serietà. Cosa aspettate telefonate allo 080/9954730 e chiedete di Francesco

Cerco CONTATTI per scambio manuali di programmi di grafica e non. Cerco i manuali di: S.E.U.C.K. Trip a Tron, Calamus (It.), sia per Atari ST che per Amiga.
Giuseppe Vitucci via XXV Maggio, 51 - 70024 Gravina (Ba) tel. 080/854385

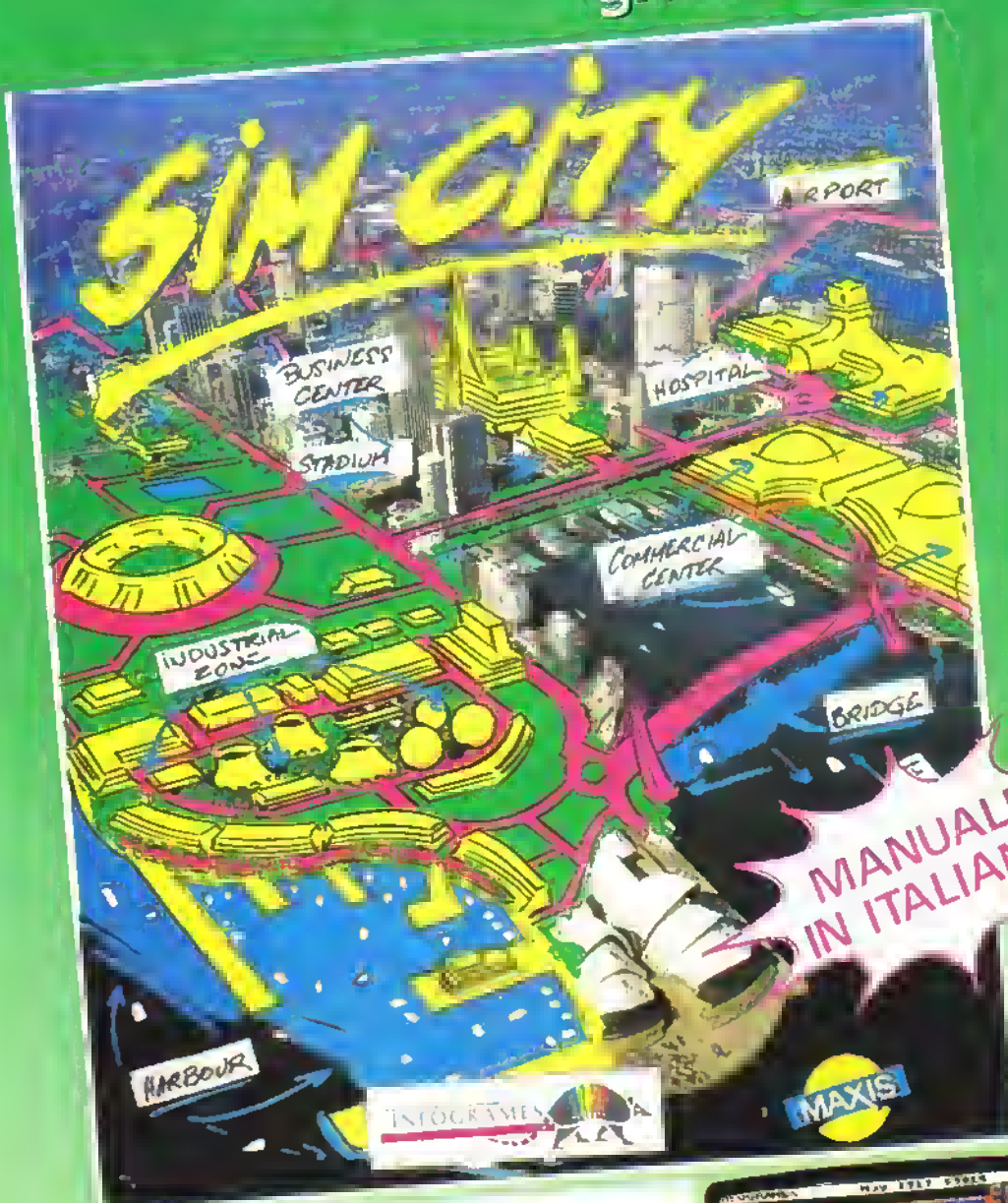
Neo-utente Amiga cerca CONTATTI per scambio di software di qualsiasi genere, ma attenzione, mi interessa solo scambiare e non comprare o vendere! Contattatemi subito! (Annuncio sempre valido).
Daniele Zamboni via B. Maghinardo, 10 - 40026 Imola (Bo) tel. 0542/32975

Cerco CONTATTI con possessori di Pc in tutto l'universo conosciuto per scambio programmi e informazioni. Max serietà.
Alan Rotondi via Rede, 75 - 48018 Faenza (Ra) tel. 0546/31284

Cerco CONTATTI per il meraviglioso computer Amiga.
Mattra Toscani via Gramsci, 13 - 43044 Collecchio (Pr) tel. 0521/805491

Cerco CONTATTI per Amiga.
Gaetano Preco via Camisana, 7 - 36040 Grumolo D. Abb. (Vi)

ATTENZIONE !!!
dal prossimo autunno
grande concorso

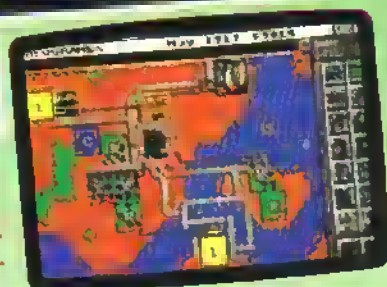


MANUALE
IN ITALIANO

SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi
come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...

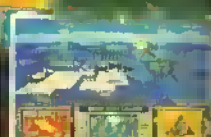
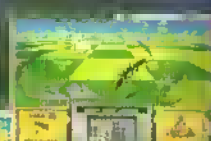
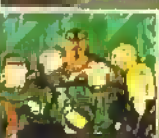
Disponibile per:

AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 ·
MACINTOSH · ATARI ST



ATF II

ADVANCED TACTICAL FIGHTER II



ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

Straordinaria combinazione di azione arcade
e strategia ad altissimo livello.
Oltre la tecnologia moderna: vola nel futuro con ATF II...

Disponibile per Atari ST, Amiga e IBM/PC

LEADER

